Наш паровоз, вперёд лети...

Приключение включает в себя ознакомительные правила для игрового мира «Красная Земля», примеры персонажей и раздаточные материалы.

Красная Земля: тест-драйв

Штабъ Духонина

Studio 101

Содержание

Наш паровоз, вперед лети... 2

Приключение в жанре «мистический истерн», действия которого разворачиваются в степях Южной Украины. Его участники — группа махновцев, которым поручено отбить у банды «красного атамана» Григория Зайцева бронепоезд, и отогнать его Батьке Махно.

На карту поставлены их жизни и репутация борцов за дело свободного селянства, и они должны спастись от разъярённых бандитов и не упустить ценный груз, от которого может зависеть расклад сил на всем Юге Красной Земли!...

Раздаточные материалы 8

Схема бронепоезда, примеры и жетоны персонажей...

Красная Земля: тест-драйв 12

Добро пожаловать на Красную Землю, игровой мир для настольной ролевой игры «Дневник авантюриста», разработанный авторской группой «Штабъ Духонина» и изданный компанией «Студия 101».

Тест-драйв — это краткая версия правил, в которой есть всё необходимое, чтобы вы могли сразу же начать играть. Как ещё проверить, нравится ли вами игра? Разумеется, сыграть в неё! Тест-драйв позволяет сделать это бесплатно...

Автор:
Егор Борковский

Верстка и оформление:
Михаил Шалупаев

© Studio 101 2012. Authorized translation of the English edition. Savage Worlds, Smilin' Jack, all of our other Savage Settings and the Pinnacle logo are © 2012 Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved.

Иллюстратор:
Евгений Пирогов

Наш паровоз, вперёд лети...

Это вводное приключение составлено таким образом, чтобы правил «Красная Земля: тест-драйв» было достаточно для игры, но его можно использовать и с базовыми правилами «Дневника авантюриста» и «Красной Земли». Мы подготовили несколько персонажей для ваших игроков, впрочем, ваши игроки могут придумать собственных героев.

«Наш паровоз, вперёд лети...» — это приключение в жанре «мистический истерн», действия его разворачиваются в степях Южной Украины.

Его участники — группа махновцев, которым поручено отбить у банды «красного атамана» Григория Зайцева бронепоезд и отогнать его Батьке Махно. На карту поставлены их жизни и репутация борцов за дело свободного селянства, они должны спастись от разъярённых бандитов и не упустить ценный груз, от которого может зависеть расклад сил на всём Юге Красной Земли!

Вам задание!

Весной 1922 года Красная армия УССР планирует массированное наступление на Новороссию через степи Южной Украины. Чтобы обеспечить его успех, Красные хотят заручиться поддержкой сочувствующих им атаманов и снабжают их оружием.

До Батьки Махно дошли слухи, что большевики хотят передать одному из «красных атаманов» Григорию Зайцеву целый бронепоезд с неким ценным грузом. Он считает, что там непременно должно быть оружие и золото, и отдаёт приказ отбить его и доставить на территорию, контролируемую его Повстанческой Армией. Причём сделать это надо по-тихому и максимально унизительно для Красного атамана: слишком много чести отправлять против него полк и даже роту.

Слово Батьки — закон. Несколько смельчаков вызвались пригнать пред его светлые очи ценный груз вместе с составом.

Дело за малым: подобраться к бронепоезду, отцепить часть вагонов с войсками — и умчаться от погони до владений махновцев. Для этого нужно проехать несколько вёрст по степи и пересечь мост через широкую реку.

Задача невероятно рискованная, но выполнимая: машинист паровоза союзник махновцев, именно он и рассказал им о грузе. Он подстроит якобы поломку паровоза и остановит его, а во время этой стоянки бандиты перепьются — об этом позаботятся местные селяне.

Персонажи

Герои являются бойцами армии Батьки Махно или сочувствующими анархистами. Движения: Чёрное, Зелёное.

Обзор приключения

Герои захватывают у бандитов бронепоезд, по возможности не вступая с ними в бой, затем уходят на нём от погони. Разобравшись с преследователями, им предстоит пересечь реку по подожжённому мосту, чтобы оказаться на своей территории. Там они вскроют ящики с таинственным грузом, обнаружат, что в них далеко не только оружие и разрушат коварные планы Красных.

Сцена 1. Батька, паровоз умыкнули!

Под покровом ночи герои приближаются к железнодорожному полотну, на котором стоит бронепоезд. В полусотне метров от него в небольшом перелеске расположились лагерем бандиты, их не меньше ста человек. Братва празднует своё удачное «приобретение»: привезённый из соседней деревни самогон льётся рекой, доносятся пьяные песни и звуки гармони, гремят выстрелы в воздух.

Задача героев — миновать часовых, тихо отцепить от бронепоезда вагоны с личным составом, в которых отсыпаются павшие в бою с алкоголем бойцы, и на всех парах умчаться в ночь. Машинист и кочегар сидят и ждут в кабине. Они весьма дорожат своей жизнью и не будут самостоятельно отцеплять вагон или лезть под пули, если начнётся стрельба. Герои должны подать им знак, чтобы они развели пары и двинулись вперёд.

Часовые выставлены довольно условно: банда не ожидает нападения, поэтому они просто бродят вокруг состава в тоске от того, что не могут выпить со всеми. Тем не менее, на возню с вагонами они могут обратить внимание. Пробраться к поезду и отцепить его — это сложная задача, требующая слаженного действия всей группы. Не стоит использовать поле и миниатюрки, вместо этого решите задачу абстрактно. Героям даётся 5 раундов, за которые они должны набрать

3 успеха на встречной проверке Маскировки против Внимательности часовых (значение навыка d6). Три успеха означает, что героям удалось выполнить задуманное полностью: часовые обнаружат их только тогда, когда поезд уже тронется. При двух успехах их заметят во время отцепления вагонов. При одном и менее — во время движения по лагерю (за 10 клеток от поезда).

Если героев засекли, им придётся биться с часовыми, а потом и с остальными бандитами. На них нападает по одному часовому на каждого персонажа игроков. Половина из них находится на ближней дистанции выстрела, другая половина — на средней. Через три раунда боя к ним присоединится ещё столько же. Ещё через три — подтянутся остальные бойцы из лагеря, и тогда героям определённо конец. Отцепление вагонов в бою занимает два раунда. В вагонах всё это время лежат двадцать упившихся бандитов, десять из которых всё же найдут в себе силы проснуться через шесть раундов после того, как начнётся стрельба. Они считаются истощёнными.

На улице тихая украинская ночь, поэтому на атаки налагается штраф −2, и цели видны лишь в пределах 15 метров (10 клеток).

Сцена 2. Погоня! Погоня! Погоня!

Поняв, что упустили драгоценный эшелон, бандиты пускаются в погоню. Далеко не все из них в состоянии сесть на лошадь, поэтому героев бросаются преследовать всего несколько самых стойких во главе с атаманом. Они скачут прямо за поездом, а в это время остальные тратят некоторое время на то, чтобы прийти в себя и движутся наперерез железной дороге к мосту через реку. В этом месте дорога делает несколько изгибов, поэтому вторая группа будет у моста раньше, чем поезд.

Группа, скачущая вслед за бронепоездом, состоит из 2 бандитов на каждого из персонажей игроков и самого атамана. Цель бандитов — не уничтожить поезд, а проникнуть внутрь и перебить героев. Поезд не может маневрировать, поэтому обычные для погони правила не используются. Вместо этого события развиваются следующим образом: на очередном изгибе дороге преследователи срезают угол и заходят с фланга к бронепоезду, получая единственный шанс догнать его. Им понадобится три раунда, чтобы сблизиться с составом. За это время герои могут обстреливать их из своего оружия или установленного сбоку пулемёта с ближней дистанции (со штрафом −2), но и сами бандиты могут стрелять по ним из винтовок (суммарный штраф за укрытие и движение поезда равен −5! И не забывайте, что стрелять они будут с ненадежной поверхности — с несущихся во весь опор лошадей, что увеличит этот штраф до -7). На третий раунд выжившие бандиты окажутся вплотную к поезду и станут пытаться забраться на него с коней, делая проверку Верховой езды со штрафом −2. Тем, кому это удалось, оказываются на броне локомотива или броневагона. Те, кто не сумел забраться, падают на землю.

Кабина машиниста — самое уязвимое место поезда, поэтому героям так или иначе придётся вылезать на крышу броневагона, чтобы перебить тех, кто пытается в неё пробраться.

Сцена 3. Гори сарай, гори и хата!

Когда герои разберутся с атаманом и преследователями, дайте им некоторое время прийти в себя, залечить раны и восстановить силы (около получаса).

Поезд на всех парах мчится к мосту через Днепр, за которым начинаются территории, подконтрольные Батьке Махно. Но бандиты успеют туда раньше паровоза, т.к. им удастся сократить путь минуя изгибы железной дороги. Видя, что их атаман не достиг цели, они понимают, что ничего не могут сделать против бронепоезда, и от бессильной злобы поджигают мост.

Паровоз должен промчаться прямо по горящему мосту пока он не обрушился, или попасть в лапы разъярённых бандитов. Машинисту придётся разогнать машину до предела её возможностей, чтобы проскочить. Чтобы сделать это, нужно набрать пять успехов или подъёмов на пяти проверках Вождения. Значение этого навыка у машиниста равно d8, но делать эти проверки должен не ведущий, а сами игроки. Разрешите им тратить свои фишки на переброску этих проверок, независимо от того, кто их делает.

Если набрать нужное количество успехов не удалось, исход один: мост обрушивается под бронепоездом, и он падает в реку. Находящиеся в нём теоретически могут спастись, если выплывут, но это будет уже совсем другая история…

Сцена 4. Драгоценный груз

Если героям удалось пересечь мост, он обрушивается прямо за ними. Теперь они в безопасности, на своей территории. До ставки Махно осталось всего ничего, но до сих пор неизвестно, что же с таким трудом добывали для вольного трудового народа наши герои? Что в запечатанных железными скобами ящиках: снаряды, золото или что-то ещё более таинственное, например, знаменитые изделия Красной Новой Науки?

Что бы ими ни двигало: любопытство или жадность, им наверняка будет интересно хотя бы одним глазком взглянуть на содержимое. К тому же, Махно не давал им никаких приказов не открывать ящики. Ведущий со своей стороны должен с самого начала подогревать интерес игроков к грузу, но не дать им возможность вскрыть его раньше: им просто должно быть не до этого.

Итак, как только герои в полутьме броневагона вскрывают первый же ящик (его размер около двух метров в длину и метр в ширину), в первое мгновение они не верят своим глазам: внутри лежит мёртвое тело в комиссарской кожанке. А уже в следующий миг им станет не до удивлений: тело рывком встаёт и начинает палить в героев из маузера.

В ящике лежит некробионт: оживлённый с помощью Новой Науки истовый приверженец Красного Движения. Некробионт слышал всё, что происходило в вагоне, но не мог выбраться из прочно заколоченного

ящика. Теперь, когда он освобождён, он с яростью нападает на ненавистных ему анархистов. Это очень опасный противник: в бою он одновременно стреляет и наносит удары шашкой. Он будет биться до последнего.

Если героям удастся уничтожить некробионта, они могут его обыскать и найти во внутреннем кармане сложенную вчетверо записку, проясняющую его появление в ящике.

Приказ

В целях установления контроля над бандой атамана Зайцева специальная группа должна прибыть в его ставку в составе военного груза. В целях исключения подозрений ящики с личным составом группы надёжно запечатаны.

Оказавшись на месте, дождаться открытия ящиков и, полагаясь на эффект неожиданности, обезоружить и арестовать атамана. Используя Зайцева как заложника, провозгласить, что банда поступает в состав Народной Красной Армии УССР в виде 17й роты 26го отдельного Полка имени тов. Свердлова НКА УССР. Всем добровольно вступившим обещать амнистию. Несогласных расстрелять на месте, жёстко подавив любые контрреволюционные выступления.

Затем немедленно выдвинуться к ж/д мосту через Днепр и занять оборону от войск Повстанческой Армии Махно, ожидая прибытия основных сил НКА. Зайцева впоследствии устранить.

Командующий НКА УССР
В.А. Антонов-Овсеенко

14 апреля 1922 г.

Теперь можно безошибочно определить, в каких ящиках ещё лежат некробионты: они такие же, как тот, который открыли герои. Всего таких ящиков пять, в них находятся некробионты-солдаты (спец-единицы), которые существенно слабее того, кто был в первом ящике. В остальных ящиках меньшего размера лежит оружие и боеприпасы.

Итак, героям удалось сорвать план Красных и доставить Батьке Махно новенький бронепоезд и несколько ящиков боеприпасов. В Гуляй-Поле их встречают как героев, а сам Батька по заслугам оценит их храбрость, смекалку и умение сражаться.

Персонажи ведущего

Машинист

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Азартные игры d4, Внимание d4, Выживание d4, Драка d4, Лечение d4, Вождение d8, Убеждение d6, Уличное чутьё d6, +5 очков навыков;
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5.
Вооружение: разводной ключ (2d6, -1 к проверкам атаки и Защите)

Кочегар

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Азартные игры d4, Внимание d4, Выживание d4, Драка d4, Лечение d4, Ремонт d4, Убеждение d6, Уличное чутьё d6, +5 очков навыков;
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5.
Вооружение: лопата (2d6, Дальность 1, Двуручное, -1 к проверкам атаки и Защите).

♠ Атаман Зайцев

Атаман Григорий Зайцев ничем не отличается от сотен подобных ему степных командиров: храбрый, решительный, не терпящий слова поперёк и всегда готовый бросить своих хлопцев в бой против любого противника.

Движение: Чёрное;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;
Навыки: Верховая езда d6, Внимание d4, Военное дело d8, Драка d8, Запугивание d6, Стрельба d8;
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Черты: Командный голос, Воодушевление, Держать строй;
Вооружение: наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, Револьвер, Полуавтомат), шашка (2d6).

Бандит

Движение: Чёрное;
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;
Навыки: Верховая езда d4, Взлом d4, Внимание d6, Драка d8, Запугивание d6, Маскировка d8, Стрельба d6
Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита**: 6; **Стойкость**: 6;
Изъяны: В розыске (крупный);
Черты: Убийца;
Вооружение: наган (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, Револьвер); нож (d6 +d4, 5/10/20).

Командир некробионтов

Обликом и поведением некробионт практически не отличается от человека, за исключением нескольких не бросающихся в глаза деталей.

Во-первых, температура его тела гораздо ниже человеческой: около двадцати градусов.

Во-вторых, он не проявляет признаков старения: разглаживаются морщины, нормализуется работа внутренних органов.

В-третьих, ему требуется гораздо меньше сна: всего около двух часов в сутки, а мозг сохраняет поразительную работоспособность в любое время.

В-четвёртых, процедура некробиотизации позволяет значительно повысить физические ресурсы организма: некробионт сильнее, быстрее и выносливее обычного человека.

В-пятых, некробионт проявляет меньше эмоций, способен к холодному анализу в стрессовых ситуациях. Все эти признаки указывают на то, что некробионт во всём превосходит обычного *homo sapiens*. Тем не менее, на них словно лежит некая печать смерти, заставляющая окружающих настораживаться, испытывая смутный дискомфорт от нахождения с ними рядом.

Движение: Красное;
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7;
Навыки: Драка d8, Внимание d6, Маскировка d4, Стрельба d8, Верховая езда d6, Запугивание d6;
Особенности:

- **Нежить:** +2 к Стойкости. +2 к попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона.
- **Вампиризм:** Некробионт может пить кровь живых людей, чтобы восстановить свои силы. Если он удерживает жертву в захвате и наносит ей урон в результате встречной проверки, равный своей Силе, плюс дополнительный d6 при Подъёме, он мгновенно исцеляет себе одно ранение за каждый Подъём, полученный при нанесении урона. Ранение наносится жертве в горло. Он также может пить кровь жертвы, находящейся при смерти. В таком случае он может исцелить себе одно ранение, а жертва (как статист, так и дикая карта) умирает.
- **Блок:** +1 Защита.
- **Атака с двух рук:** Персонаж осуществляет проверку атаки каждой рукой отдельно, игнорируя штраф за несколько действий.
- **Стальные нервы:** Игнорирует 2 единицы штрафа за ранения.
- **Лозунг** «Ни шагу назад!»: За 1 фишку все союзники выходят из состояния шока.

Вооружение: маузер C96 (2d8, 15/30/60, ББ 2), шашка (2d8)

Спец-единица — солдат

Спец-единицы создаются в результате простой операции некробиотизации. Они обладают интеллектом животного и понимают только простейшие команды.

Каждая спец-единица создаётся для выполнения определённой работы: сельскохозяйственной, горной, металлургической или для войны. Они получают соответствую щий этой работе навык на уровне d6 (для военных спец-единиц — Стрельба) и могут использовать свой фокус для её осуществления, но таких спец-единиц существует не так много из-за сложности их создания.

Движение: Красное;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Шаг: 6; **Защита:** 3; **Стойкость:** 7;
Навыки: Драка d6, Внимание d6, Маскировка d4, Стрельба d6+2;
Особенности:

- **Нежить:** +2 к Стойкости. +2 к попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона.
- **Фокус:** +2 к действиям для исполнения своей цели. Военные спец-единицы получают +2 к Стрельбе, что делает их более опасными противниками.
- **Слабость к Новой науке:** Спец-единицы созданы таким образом, чтобы создателям было легко с ними совладать. Они получают штраф -4 к проверкам на сопротивление силам при использовании Новой науки, а силам, влияющим на разум, вообще не могут сопротивляться.

Вооружение: винтовка (2d8, 50/100/200, штык 2d6, дальность 1, Защита +1).

Бронепоезд «Смерть буржуям»

Доставшийся банде Зайцева бронепоезд принадлежит к классу «Хунхуз». Бронепаровоз и броневагон явно построены ещё до Революции, бронелисты несут на себе следы многочисленных сражений и недавнего ремонта. К паровозу прицеплены четыре т.н. «столыпинских» вагона для перевозки пехоты и лошадей. Они легко и явно на скорую руку бронированы в Харьковских железнодорожных мастерских.

После того, как герои отцепят лишние вагоны, бронепоезд будет состоять только из броневагона (впереди) и бронепаровоза с угольным тендером (сзади).

Обычно броневагоны класса «Хунхуз» вооружались десятью пулемётами Максим, однако сейчас их установлено только по одному с каждого борта, по центру вагона. Вместо остальных пулемётов просто открытые бойницы, через которые можно вести огонь из лёгкого стрелкового оружия. Броневагон так же вооружён «короткой» 76-мм пушкой в поворачивающейся башне. Патронов и снарядов вдоволь, так что их можно даже не считать. Стреляющие через бойницы имеют надёжное укрытие (-4 к проверкам противников на попадание), стреляющий из пушки полностью укрыт. Проникнуть в броневагон можно через бронированную дверь в торце со стороны паровоза, или через люки на крыше вагона и на башне.

Бронепаровоз, хотя и выглядит довольно потрёпанным, ходовых качеств не растерял. Кабина машиниста с боков укрыта бронелистами со смотровыми щелями (-4 к проверкам противников на попадание), однако от забравшихся в тендер ни машинист, ни кочегар ни чем не защищены. Так как броневагон снаружи практически неприступен без тяжёлого оружия, именно на тендер и кабину будут нацелены основные силы атакующих.

Угля в тендере осталось совсем немного, и если поезд остановится, то ему не хватит топлива, чтобы вновь набрать скорость и достичь пункта назначения. Уголь надо кидать постоянно, тратя на забрасывание обычное действие: каждые 3 раунда без броска угля снижают скорость поезда на 1. Это работа кочегара, но если его вдруг убьют, этим придётся заниматься кому-то из героев.

Люди могут перемещаться как внутри вагона, так и по броне, используя люки для входа и выхода. Перейти из вагона в паровоз невозможно не выходя на броню. На корпусе есть крепления, цепляясь за которые можно переползти даже на полном ходу, для этого требуется проверка навыка Лазанья.

Движущийся поезд является ненадёжной опорой, стреляющие с него получают штраф -2, а стреляющие по нему — штраф -1 к атакам против него. При ходьбе по крыше движущийся поезд считается трудным ландшафтом. При битве на крыше на забывайте про штраф -2 ко всем атакам за счёт ненадёжной опоры, кроме того, при толчке (эта атака требует встречной проверки Силы и сдвигает проигравшего на 1 клетку или на 2 при подъёме) толкающий получает +2 к проверке Силы, чтобы сбросить противника с крыши вниз.

Перемещение внутри броневагона так же затруднено в связи с теснотой (трудный ландшафт). При рукопашном бое внутри поезда бойцы получают штраф −2 при использовании длинноклинкового оружия (сабли и шашки), а так же крупногабаритного оружия (типа винтовки с примкнутым штыком).

Бронепаровоз серии «О^{в}»

Ускор./Макс. скорость: 4/12 (40 км/час);
Стойкость: 15(7);
Вооружение: нет;
Примечание: Тяжёлая броня, Движение только по рельсам.

Броневагон класса«Хунхуз»

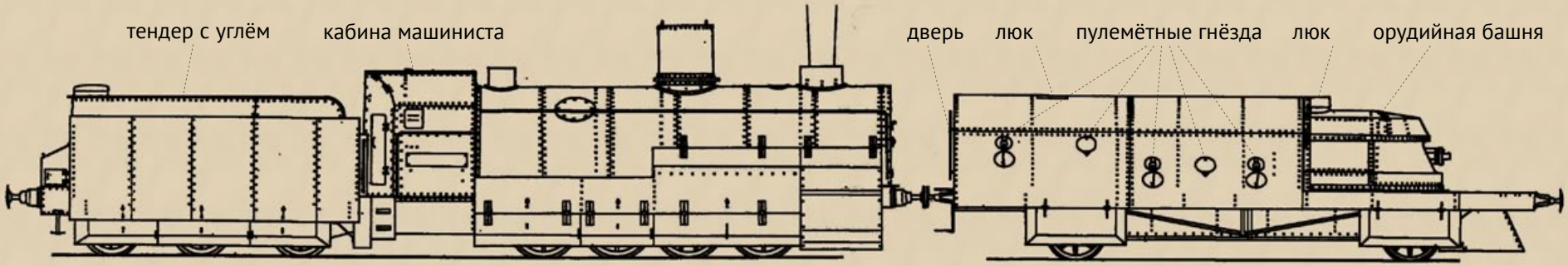
Ускор./Макс. скорость: зависит от паровоза;
Стойкость: 15(7);
Вооружение: 2 пулемёта Максим по 1 с каждого борта (2d8, 24/48/96, ББ 2, Авто, Стационарное, игнорирует штраф за автоматический огонь); 76-мм «короткая» пушка во вращающейся башне, угол обстрела 180°(фугас: 3d8, ББ 4, СШ; шрапнель: 3d8, БШ; 50/100/200; Скорострельность 1 при расчёте из 4 человек, Тяжёлое).
Примечание: Тяжёлая броня, Движение только по рельсам.

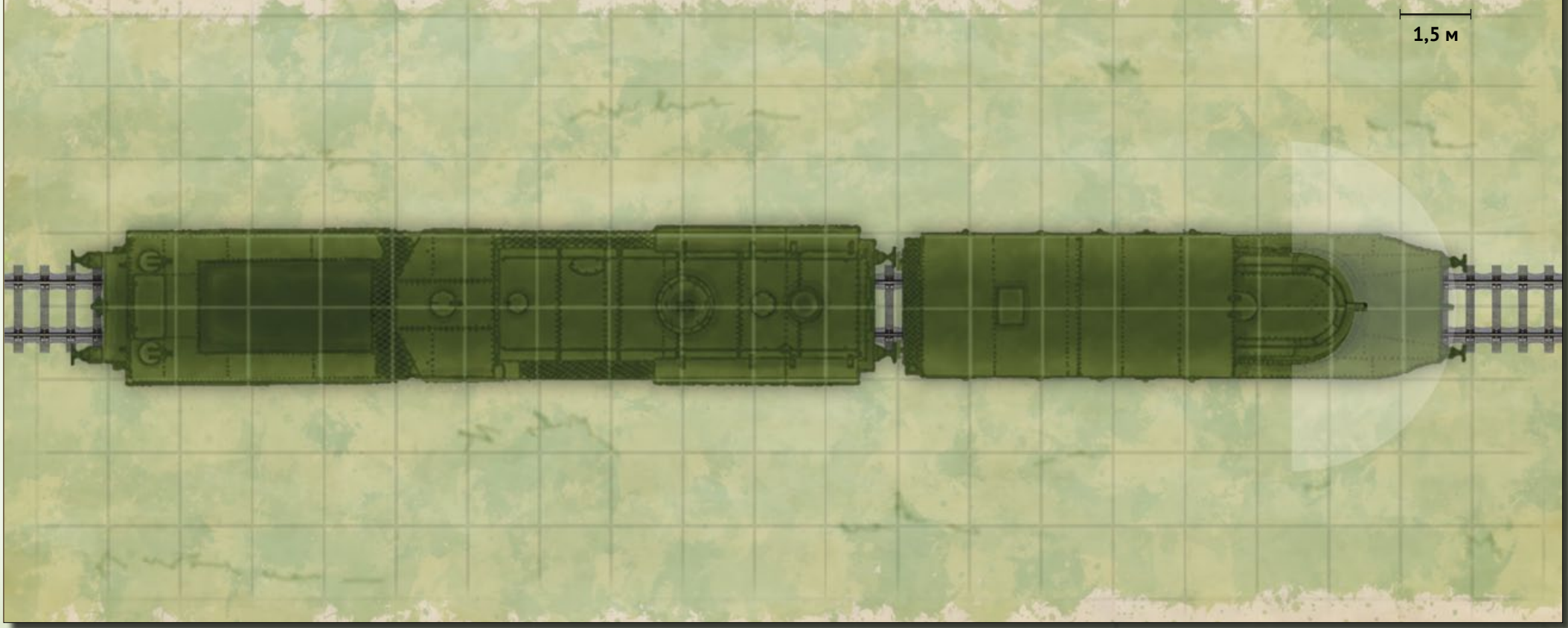
Легкобронированный «столыпинский» вагон

Ускор./Макс. скорость: зависит от паровоза;
Стойкость: 10(3);
Вооружение: нет;
Вместимость: 20 человек (макс. 40) или 8 лошадей;
Примечание: Движение только по рельсам.

Схема состава (справа-налево): броневагон, бронепаровоз с угольным тендером, товарные вагоны.

Бронепоезд «Смерть буржуям» (схема)





Для создания схемы использованы чертежи М. Коломийца

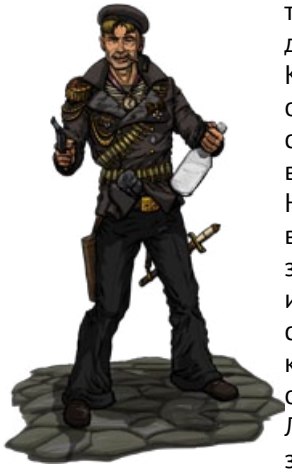
Примеры персонажей игроков

Парамон Захаров
партизан

Парамон — старый, но крепкий ещё крестьянин лет пятидесяти, которого нелёгкая година сорвала с земли и бросила в пучину Гражданской Войны. Природа наделила его отменным здоровьем, лишь оно, да ещё впитанные с детства навыки выживания, и не дали ему погибнуть в её огненной круговерти. Сейчас уже и не вспомнить, что привело его к Махно. Это явно не было осмысленным решением: отличаясь удивительной покладистостью, он просто идёт, куда все. На вид он очень прост: не думает сложных мыслей и не любит сложных вещей, которые просто ломаются в его толстых неуклюжих пальцах, да к тому же и глуховат, но горе тому, кто его обидит. Он просто стрельнет в обидчика и через миг о нём забудет...

Движение: Зелёное;
Происхождение: Крестьянин;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d8, Сила d6, Выносливость d10;
Навыки: Внимание d4, Драка d6, Запугивание d6, Лазанье d6, Лечение d6, Маскировка d6, Метание d4, Стрельба d6;
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 8;
Изъяны: Стадность, Неграмотность, Неотёсанный, Кривые руки, Глухота (м);
Черты: Крепкое здоровье, Сила Земли-Матушки;
Снаряжение: обрез ружья (1-3d6/2d10, 5/10/20, Скорострельность 1-2,Дробовик); топор (2d6, −1 к Драке и Защите); полушубок и треух (Броня 1).

Сашка Балтика
матрос-аранхист



Сашка родился в рубашке, точнее, в матроске, всего девятнадцать лет назад. Когда началась смута, он с радостью оставил родное судно и с головой окунулся в революционную круговерть. Не было таких передряг, в которые он бы не влез из-за своей безрассудности и не выбрался благодаря своей удаче. Он не из тех, кто подчиняется, и всегда оказывается в первых рядах. Люди с радостью следуют за ним, на них как будто распространяется его везение. Привыкнув во всём полагаться на себя, он не верит в чудеса, а чертей признаёт только тех, что так часто чудятся ему в алкогольном угаре, в котором он пребывает большую часть своей лихой жизни.

Движение: Чёрное;
Происхождение: Пролетарий;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;
Навыки: Внимание d4, Драка d8, Лазанье d6, Маскировка d4, Метание d6, Ремонт d6, Стрельба d8;
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;
Изъяны: Безрассудство, Классовый враг, Неблагонадёжный, Неграмотность, Фома неверующий, Дурная привычка (к);
Черты: Рабочие руки, Ремесло, Везение, Командный голос, Мы команда!;
Снаряжение: револьвер Наган (2d6+1, 12/24/48, маг.7, ББ 1); кортик (2d4); ручная граната (3 шт.) (3d6-2, 5/10/20, СШ).

Мари
анархомистик

Мари — роковая женщина лет двадцати, внутри которой горит иссиня-чёрный Пламень преисподней. Её дух гораздо сильнее её слабого тела, что не могло не отразиться на её характере. Она выросла в простой семье, но изо всех сил презирает всё обыденное, человеческое. Заключённая в ней сила ещё не раскрыта ею до конца, но она уже научилась проявлять её в виде вспышек смертоносного огня. Пламень снедает её изнутри, делая её поступки абсолютно непредсказуемыми. Никто не знает, чего ожидать от неё, и от того побаиваются. Тем не менее, в бою её талант нельзя переоценить, что и снискало ей уважение среди воинственных атаманов Дикого Поля.

Движение: Чёрное;
Происхождение: Мещанин;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d4;
Навыки: Драка d6, Запугивание d4, Лазанье d6, Провокация d4, Стрельба d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d6, Фарт: Стрела d10;
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4;
Изъяны: Хаотичность, Городской житель, Слабак;
Черты: Тёртый калач, Мистический дар: Фарт, Дьявольское везение;
Снаряжение: револьвер Наган (2d6+1, 12/24/48, маг.7, ББ 1).

Фёдор Пробыйголова
кубанский казак

Фёдор родился на Кубани в семье потомственных казаков. С детства он не мыслил для себя жизни без войны, и за свои без малого тридцать лет успел повоевать в Великой Войне. Получив ранение ноги и контузию, был списан, но воином быть не перестал. Когда красные сожгли его станицу, он без сомнений сел на коня и отправился заниматься любимым и единственным приемлемым для него делом: убивать. В Вольную Степь его привела именно эта тяга к войне ради войны. Люди сторонятся его, зная, как легко его разозлить и насколько быстрой будет расправа. «Зверь, а не человек, да ещё и контуженный, ну его». Да он и не стремится никому нравиться, ему это просто не надо.

Движение: Зелёное;
Происхождение: Казак;
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;
Навыки: Верховая езда d6, Внимание d6, Военное дело d6, Драка d10, Лазанье d4, Маскировка d4, Стрельба d10;
Харизма: −2; **Шаг:** 4; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7;
Изъяны: Гнев, Дурной характер, Контуженный (м), Хромота;
Черты: Казачья выучка, Стальные нервы;
Снаряжение: винтовка Мосина (2d8, 24/48/96, маг.5, ББ 2); шашка (2d8); папаха и бурка (Броня 1).

Прасковья Иванова
колдунья

Едва началась Революция, хозяйство Прасковьи спалили вместе с её семьёй. Нет, большевики тут были ни при чём, это сделали односельчане, ненавидевшие её за жадность и за то, что она — ведьма. Только благодаря своей немалой Силе ей удалось тогда унести ноги. Постепенно она прибилась к повстанцам, приворожив одного из махновских полковников. В её руки потекло всё добро, что банда добывала в усадьбах и отбирала у Белых. Такая жизнь ей необычайно нравится, но в последние дни её гнетёт какое-то смутное беспокойство, мрачные предчувствия не дают наслаждаться нажитым богатством. Гадая, она поняла, что дело в том поезде, который попал к атаману Зайцеву. Она готова присоединиться к дерзкой операции, хотя и подобные лихачества ей отнюдь не по душе.

Движение: Зелёное;
Происхождение: Крестьянин;
Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d8;
Навыки: Внимание d4, Драка d4, Запугивание d8, Колдовство d10, Лазанье d4, Лечение d8, Маскировка d4;
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 6;
Изъяны: Жадность, Неграмотность, Неотёсанный;
Черты: Крепкое здоровье, Мистический Дар: Колдовство;
Снаряжение: нож (2d4).

Веня Валет
вор

Веня вырос в трущобах Одессы и с гордостью носит звание вора. Едва ли кто-то когда-либо узнает, каким ветром его занесло в Гуляй-Поле без гроша в кармане. «Жемчужина у моря» стала для него совсем негостеприимной, карточный долг ли тому виной или личные счёты с другими фартовыми. Здесь он держится сам по себе, вызывающе не признавая ничьего авторитета, но умение находить общий язык с людьми, не даёт ему стать изгоем. Оставаться здесь надолго явно не в его планах, здесь слишком опасно, да и он отнюдь не боец, его многочисленные таланты лежат совсем в другой области. Он хочет каким-то образом сорвать куш и вырваться поближе к цивилизации. С самого детства он скрывает один крупный недостаток: он до дрожи в коленках боится мертвецов. Глупый детский предрассудок — но не на Красной Земле!

Движение: Чёрное;
Происхождение: Мещанин;
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d10, Характер d6, Сила d4, Выносливость d4;
Навыки: Внимание d6, Драка d4, Запугивание d4+2, Лазанье d4, Маскировка d8, Провокация d10+2, Стрельба d8, Убеждение d6, Уличное чутьё d6;
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 4;
Изъяны: Нонконформизм, Городской житель, Неграмотность, Транжира, Боязнь крупная;
Черты: Тёртый калач, Железная воля, Упреждающий удар;
Снаряжение: нож-финка (2d4, 5/10/20); револьвер Наган (2d6+1, 12/24/48, маг.7, ББ 1).

Жетоны персонажей

Бандиты

Прасковья Иванова

Сашка Балтика

Парамон Захаров

Мари

Фёдор Пробыйголова

Веня Валет

Кочегар

Машинист

Атаман Зайцев

Некробионт

Анатомия жетона

Жетон вырезается и складывается пополам.

Лицевая сторона жетона (слева) — персонаж здоров, **оборотная** — в шоке.

Цвет фона показывает, к какому Движению относится персонаж; **серый фон** — персонаж без Движения.

Золотой ободок — Дикие карты, **бурый** — Союзники и Статисты.

Красная Земля: тест-драйв

Добро пожаловать на Красную Землю, игровой мир для настольной ролевой игры «Дневник авантюриста», разработанный авторской группой «Штабъ Духонина» и изданный компанией «Студия 101».

Тест-драйв — это краткая версия правил, в которой есть всё необходимое, чтобы вы могли сразу же начать играть. Как ещё проверить, нравится ли вами игра? Разумеется, сыграть в неё! Тест-драйв позволяет сделать это бесплатно.

Если вам понравился тест-драйв, вы можете купить полную книгу правил «Красная Земля» в интернет-магазине на сайте: http://www. studio101.ru.

Этот тест-драйв содержит базовые правила, в полной книге «Красная Земля» вы найдёте материалы, дополняющие правила «Дневника авантюриста» по созданию персонажей и правила по всему остальному, что только может встретиться в игре.

Кроме всего описанного ниже в этом буклете в книге вас ожидают:

• дополнительные Происхождения, Отпечатки и Цветные Черты;

• более 20 новых Черт;

• 4 новых Мистических дара, соответствующих каждому из четырех Движений;

• параметры для стрелкового и холодного оружия, артиллерии и военной техники: от броневиков и первых танков до аэропланов, на период Первой мировой и Гражданской войны;

• параметры союзников, статистов и чудовищных порождений движений - нежити, духов и др.;

• правила, отражающие российскую действительность тех лет: взятки, чёрный рынок, многочисленные разномастные валюты, поддельные документы, бездорожье и особенности путешествия на поездах, алкоголь и наркотики;

• оригинальные иллюстрации, архивные фотографии и агитационные плакаты времен Революции и Гражданской войны.

Тест-драйв разработан для игры с использованием приключений-зарисовок (One Sheet™) и готовых персонажей, описание которых вы сможете найти в этом буклете или на сайте Студии 101. Загляните на сайт, чтобы получить доступ к разнообразным игровым материалам: приключениям, описаниям персонажей, игровым мирам. Некоторые материалы можно купить, а некоторые — скачать бесплатно.

Красная Земля это...

Красная Земля — это мир альтернативной истории России, здесь правда переплетается с вымыслом, а реальные исторические факты обретают иное, фантастическое измерение.

Вплоть до 1919 года история этого мира лишь незначительно отличалась от нашего: произошла Революция, началась Гражданская Война, но всё изменилось осенью 1919 года: произошёл Перелом. В результате неведомых причин рухнули границы, отделявшие Мир Людей от Иного Мира, и его сила хлынула в образовавшуюся брешь, до неузнаваемости изменяя бывшую Российской Империи и превращая её в нечто новое, доселе не существовавшее: Красную Землю.

Гражданская война на ней так и не закончилась: ни большевики, ни их противники не смогли одержать победу и подчинить себе всю территорию бывшей Российской Империи. Теперь на её месте существуют десятки враждующих гособразований. Война всех против всех стала повседневностью, а влияние Иного Мира придаёт ей пугающий сверхъестественный оттенок.

В кровавом перегное вызревают семена нового мира. Десятки доктрин и идеологий, сплавившись с мечтами об идеальном мироустройстве и счастье для всех и каждого, слились тут в мощные потоки четырёх Движений.

Идеалисты и мечтатели, политики и полководцы, воины и преступники, гении и безумцы — это герои нового времени, составляющие костяк Движений, которые увлекают за собой к светлому будущему людские массы, неистово сражаясь за их тела и души. Каждое из Движений имеет своё собственное видение земного рая, и готово на всё, что бы воплотить эти идеалы в жизнь.

Книга позволит проводить приключения по всей необъятной Красной Земле, в помощь ведущему в ней содержатся не только описания политического

состояния различных регионов, но и идеи приключений для каждого из них. Вы сможете принять участие в окопной войне под Царицыном или сражаться с эзотерическими контрреволюционерами в Красной Москве, партизанить в Сибирской тайге или в Диком Поле, исследовать руины заброшенного Петрограда или искать Гиперборею на Кольском полуострове и в Заполярье, участвовать в шпионских играх германского генштаба или веселиться в криминальных притонах Одессы и Владивостока.

Правила

Правила «Красной Земли» дополняют и конкретизируют правила «Дневника авантюриста». Они просты и легки в обращении. Давайте посмотрим, как они работают.

Параметры

У каждого персонажа игры, будь то герой или монстр, есть два типа параметров: характеристики и навыки. Каждый параметр измеряется по шкале от d4 до d12, где d6 — средний параметр для обычного человека, а d12 — экстраординарный.

Проверки параметров

Когда вы хотите, чтобы ваш персонаж совершил какие-либо действия, ведущий сообщает, какие для этого надо использовать параметры, и вы осуществляете проверку, делая бросок игральной кости, соответствующей параметру. Если результат броска больше или равен 4, учитывая все модификаторы, то вы успешно добились желаемого.

Некоторые персонажи или существа могут иметь параметры выше d12, например, d12+3. Это означает, что нужно бросить d12 и добавить к результату 3.

Сложность

Обычная сложность для большинства задач равна 4, но ведущий может добавлять модификаторы, изменяя её в нужную сторону согласно правилам.

Защита и Стойкость — особые виды сложности, о которых мы расскажем чуть позже.

Неумелые попытки: Если персонаж не обладает нужным навыком для какого-то действия, но вы всё равно хотите совершить это действие, то вы бросаете d4 и вычитаете 2 из результата. Некоторые навыки невозможно применять неумело, например, навык хирургии или использование заклинаний.

Взрывной бросок

Проверки параметров и урона могут не ограничиться одним броском. Если вы получили максимум на игральной кости (6 на d6, 8 на d8 и т. д.), нужно сделать ещё один бросок и прибавить его результат к предыдущему. Это называется «взрывной бросок». Вы должны продолжать делать броски и прибавлять их к результату, пока кость «взрывается»!

Подъём

В некоторых случаях важен не только успех при проверке параметра, но и его масштаб. Каждые 4 пункта, выпавшие сверх заданной ведущим сложности проверки при броске, — это «подъём». Если персонажу нужно, чтобы выпало не меньше 4 для того, чтобы попасть в противника, а у него выпало 8 или больше, то он получил успех с подъёмом!

Пример: *Вене-Валету требуется минимум 4 при проверке, чтобы подстрелить ходячего мертвеца на короткой дистанции. Он стреляет из своего нагана. У него есть навык Стрельбы d8, соответственно игрок бросает восьмигранную игральную кость и, допустим, получает результат 8. Это взрывной бросок, поэтому игрок снова кидает d8 и получает в этот раз 4, что в сумме даёт 12. А это два подъёма! Отличный выстрел, товарищ!*

Встречная проверка

Некоторые игровые действия встречают противодействие оппонента. В этом случае сложность проверки задаётся так называемой «встречной проверкой».

Если, например, два персонажа схватили один и тот же артефакт и хотят его отобрать друг у друга, они осуществляют встречную проверку Силы и сравнивают результат. Сначала проверку осуществляет игрок, чей персонаж начал конфликт, а затем уже все остальные. У кого выше результат, тот и побеждает.

При встречной проверке оппоненты могут использовать как один и тот же навык, так и разные, в зависимости от ситуации.

Пример: *Мэри — анархомистик — насмехается над командиром некробионтов. На проверке навыка Провокации она получает 7. Некробионт, рычащий от ярости, получает на своей проверке Смекалки 3. Мэри выиграла да ещё и с подъёмом!*

Дикие карты и статисты

Ваш герой (персонаж игрока), значимые союзники, злодеи и чудовища собирательно названы «дикими картами». Это персонажи, которые важны для сюжета, и обычно они гораздо способнее и более значимы, чем персонажи второго плана — статисты. У диких карт возможности немного шире, и положить их на обе лопатки немного сложнее. Обычно они продуманы лучше, чем безымянный стражник, рядовой помощник злодея или молчаливый слуга. Дикие карты в разделе описания персонажей отмечены символом карточной масти перед именем, соответствующей его Движению (подробнее об этом смотри ниже), например:

♠ Атаман Зайцев

Дикий кубик

Дикая карта при проверке параметра бросает одну дополнительную игральную кость d6, называемую «диким кубиком», после чего из двух результатов выбирает лучший.

Правила по «взрывному броску» применимы и к дикому кубику. Но все остальные модификаторы применяются к результату проверки после выбора дикого или обычного кубика как итогового.

Одно действие — один дикий кубик: когда дикие карты бросают несколько игральных костей для проверки одного действия, например, стрельбы из автоматического оружия, дикий кубик всегда один. Пулемётчик, использующий для очереди три кубика, получает только один дикий кубик, которым может заменить один неудовлетворительный результат.

Пример: *Герой с Силой d8 осуществляет проверку этого параметра. Он бросает d8 и свой дикий кубик d6, получая на костях 8 и 6 соответственно, то есть, оба результата взрываются!*
Игрок ещё раз бросает кубики и получает 4 и 3 соответственно. Результат на d8 будет 8+4=12, а дикий кубик даст 6+3=9. На d8 результат выше, поэтому итог проверки Силы 12.

Фишки

«Дневник авантюриста» даёт игрокам и ведущему немного контроля над превратностями судьбы. Каждый игрок начинает сессию с тремя «фишками» — камешками или токенами, которые означают капельку удачи или улыбку Фортуны.

Вы можете использовать фишку для того, чтобы перебросить любую проверку параметра. Вы даже можете продолжать тратить фишки, пока не получите устраивающий вас результат или же фишки не кончатся. Всегда выбирайте наилучший из результатов — использование фишек не может навредить, только помочь. Если начальный результат был 5, к примеру, а результат с использованием фишки — всего лишь 4, то можно сохранить изначальный результат 5.

Фишки нельзя тратить на проверки урона (если герой не обладает нужными чертами), выбор эффекта из таблицы или что-либо ещё помимо проверок параметров. Проверки на прочность и некоторые черты позволяют использовать фишки иным образом, но это исключения. Помните, что фишки не сохраняются и не накапливаются от игры к игре, поэтому используйте их без сомнений!

Фишки ведущего

Ведущий тоже получает фишки для своих злодеев. В начале каждой сессии ведущий берёт по одной фишке за каждого персонажа игрока в группе. Каждый персонаж ведущего, являющийся дикой картой, также получает две фишки на сессию. При помощи этих и общих фишек дикие карты могут спасать свои злодейские шкуры, но они не могут делиться своими фишками с другими персонажами. У ведущего, как и у игроков, в конце сессии неиспользованные фишки «сгорают».

Персонажи

Создание персонажа происходит по правилам, описанным в «Дневнике авантюриста», однако мир Красной Земли накладывает свои особенности, о которых рассказывается в этом разделе.

Всего шесть простых шагов, и новый герой будет готов отправиться на просторы Красной Земли.

1) Выбор **Происхождения**, которое укажет на то, какому классу или сословию он принадлежит и чьей стороны ему лучше держаться.

2) Выбор **Движения**, которое определит, каким глубинным идеалам он следует.

3) Определение **Параметров**, которые опишут основные умения и знания персонажа.

4) Выбор **Изъянов** и **Отпечатков**, а так же **Черт** и **Цветных черт**, которые сделают его по-настоящему уникальным.

Цветные и обычные фишки

В начале игровой сессии каждый из игроков получает две (а не три, как в обычных правилах «Дневника авантюриста») фишки для своего персонажа. Ведущий также получает свои фишки: по одной за каждого игрока и ещё одну.

У игроков помимо обычных фишек будут ещё и особые фишки, соответствующие каждому из четырёх Движений (см. далее). Они называются цветными фишками.

Только персонажи игроков могут обладать цветными фишками! Персонажи ведущего, даже дикие карты, ими не обладают, а эффекты их цветных черт активируются ведущим за обычные фишки.

Использовать цветные фишки можно тремя путями:

1. Для переброски кубика, осуществления проверки на прочность и любого другого действия, для которого нужны обычные фишки.

2. Фишки определённого цвета могут быть потрачены на активацию эффекта способностей, даваемых соответствующими цветными чертами. Сколько цветных фишек нужно потратить на активацию способности, указано в описании самой черты.

3. В конце игровой сессии игрок может потратить любое количество цветных фишек и получить один пункт опыта за каждую.

5): Закупка **Снаряжения**, без которого на Красной Земле просто не выжить.Для звакупки в начале игры у вас 500 золотых рублей. У заранее созданных персонажей эта сумма обычно уже потрачена на экипировку.

6) Описание деталей и **Биографии**, которые добавят последние штрихи к портрету героя.

Происхождение

На Красной Земле, прежде всего, смотрят на классовое происхождение, которое люди научились безошибочно определять по малейшим косвенным признакам: речь, походка, даже руки выдают в человеке, кто он такой. От Происхождения зависит не только восприятие персонажа другими, но и его способности и знания, буквально впитанные с молоком матери и отшлифованные средой.

Единственная раса, доступная персонажам на Красной Земле — человек. Персонажи на Красной Земле получают одну свободную Черту, обычно полагающуюся людям, а также преимущества и недостатки, присущие их Происхождению.

Определение Происхождения

Происхождение персонажа сложно скрыть, хотя оно и не написано на лице. Чтобы определить Происхождение человека, который не пытается его скрыть, требуется осуществить проверку Смекалки. Успех означает, что Происхождение определено, провал — что нет. Критический провал означает, что Происхождение определено неправильно. Если человек пытается скрыть своё Происхождение (меняя одежду, манеры, говор), то осуществляется встречная проверка Смекалки. Успех у определяющего означает, что он всё равно выявил Происхождение скрывающего, а успех у скрывающего — что ему удалось выдать себя за кого-то другого. Если за персонажем наблюдают сразу несколько людей, они осуществляют групповую проверку.

Недостатки, связанные с отношением к людям конкретного происхождения (Преследуемый, Классовый враг, Неблагонадёжный, Аура опасности), имеют эффект для других, только если Происхождение персонажа известно.

Примеры происхождений

Казак: *Казачья выучка* (начальный d6 в навыках Верховая езда и Военное дело); *Аура опасности* (-2 к Харизме).

Крестьянин: *Крепкое здоровье* (начинает игру с d6 в Выносливости); *Неотёсанный* (-2 к проверкам Уличного чутья в городе, включая проверки на то, не нарушил ли он закон); *Неграмотность* (получает изъян Неграмотность).

Мещанин: *Тёртый калач* (начальный d6 в навыках Уличное чутьё и Убеждение); *Городской житель* (–2 к проверкам Выживания в дикой природе).

Пролетарий: *Рабочие руки* (начальное значение d6 в навыке Ремонта); *Ремесло* (начальный d6 в любом Навыке Знания, связанных с каким-нибудь ремеслом); *Классовый враг* (персонажи с происхождением Пролетарат и Буржузия получают штраф -4 к Харизме при общении друг с другом); *Неблагонадёжный* (в контрреволюционных гособразованиях пролетарий получает штраф -4 при проверках Уличного чутья и Общедоступных знаний, чтобы определить, не нарушил ли он закон).

Движение

Движение персонажа является специфической особенностью Красной Земли, можно сказать, его основой. После Перелома главным двигателем исторического процесса стала борьба четырёх движений: Красного, Белого, Зелёного и Чёрного. Герои не являются обычными рядовыми жителями Красной Земли, поэтому выпасть из этой борьбы они никак не могут, соответственно, и без движения им не обойтись. Создавая персонажа, игрок должен выбрать, к какому из четырёх Движений он будет принадлежать.

Главное, за что отвечает выбор Движения — это какими сверхъестественными силами будет обладать герой, т.е. какой Мистический дар будет ему доступен. Помимо магических, выбор движения открывает доступ к другим сверхъестественным особенностям, называемым Цветными Чертами. Все они связаны со сверхъестественной природой Движения. Игрок может выбирать Черты только своего Движения.

Каждое движение, словно одушевлённое существо, имеет свой идеал человека. Мистические силы Движения стремятся приблизить к нему всех, охваченных им, отшлифовать их, словно вода речную гальку. Все сторонники в большей или меньшей степени ему соответствуют, хотят они этого или нет. К сожалению, влияние Движения на человека всегда негативное — оно оставляет на человеке свой неизгладимый отпечаток. В начале игры игрок должен выбрать для своего персонажа один Отпечаток, соответствующий его Движению.

Масть и инициатива

Каждому движению соответствует своя карточная масть:

Красное Движение	**Бубны** ♦
Белое Движение	**Червы** ♥
Зелёное Движение	**Трефы** ♣
Черное Движение	**Пики** ♠

Если при определении инициативы персонажу (как дикой карте, так и статисту) приходит карта масти, соответствующей его движению, он получает на этот раунд +1 к проверкам черт и +1 к наносимому урону с каждого удара. Если у персонажа нет Движения, этих бонусов он получить не может.

Красное Движение

Подхваченные Красным Движением считают, что следует сознательно приближать Золотой Век, улучшить человеческую природу, стремиться к построению Нового мира. По их мнению, массы давно несут в себе эту идею, но самостоятельно его построить неспособны, а должны быть направлены знающими законы развития человека и общества товарищами, и подняты ими до своего уровня. Полученный в результате Новый человек сможет полностью стряхнуть с себя все ограничения, накладываемые Эгоизмом, и окончательно преодолеть Смерть. Новая Наука служит теоретической основой и главным инструментом грядущего преобразования мира.

Белое Движение

К Белому Движению могут быть отнесены все сторонники Иерархии, те, кто считает, что большинством людей должно править меньшинство. Не так важно, по какому признаку отбирается это меньшинство — по принадлежности к определённому роду, по богатству, интеллекту или по личной силе. Важно, что все люди разные — и те, кто лучше, должны быть над теми, кто хуже. Белые не верят во врождённое благородство человека, считая, что только благодаря железной дисциплине и порядку можно сделать из него что-то стоящее. На службу своим устремления последователи этого движения поставили оккультные практики, накопленные эзотерическими орденами прошлого.

Зелёное Движение

Зелёное Движение воплощает стихийные силы, существующие в душе народа, опираясь на многовековую Традицию. Оно овладело массами людей, обращаясь к самым глубоким и тёмным слоям их душ. Зелёные чувствуют, что мир изменился, но хаос, царящий в их головах, не даёт им выбрать направление — в итоге, они действуют заодно, но без всякой цели, под контролем дремучих подсознательных инстинктов. Их ведут по жизни инстинкты, силы и порывы, которые они не понимают и подчас никак не могут объяснить. Движение наделяет своих сторонников властью над древними хтоническими силами.

Чёрное Движение

Чёрное движение стремится ни много, ни мало к разрушению мира — тюрьмы, скрывающей от людей Волю. К этому Движению принадлежат сторонники освобождения человека от любых связывающих его пут и установленных природой и обществом ограничений. Признать, что весь мир — Зло — способны лишь единицы, большинство же примиряется с жалкой участью полуслепых рабов. Раньше подобные борцы-одиночки и идеалисты были обречены, но сейчас они обрели сверхъестественную силу Пламени, которое поднимает их на недостижимый для простых людей уровень. Сражаясь и агитируя, сторонники Движения призывают расшатывать основы мира, уничтожать любую власть и ведут человечество к обретению подлинной свободы.

Основные и производные параметры

Ваш герой начинает игру с d4 в каждой характеристике, и у него есть 5 пунктов для их повышения. Чтобы повысить характеристику на одну ступень, нужен 1 пункт. Ступени бывают следующих значений: d4, d6, d8, d10, и d12.

У вас есть 15 пунктов для распределения между навыками. Их стандартный список вы можете найти на следующей странице. Обратите внимание на то, что навыки в «Дневнике авантюриста» имеют весьма широкий охват. Вам не нужно брать отдельные навыки для владения мечом, топором и кинжалом — навык Драки покрывает собой всё сразу. Помните, это игра с лозунгом «Быстро! Весело! Брутально!» И не беспокойтесь об уникальности вашего персонажа — у вас есть огромное число возможностей сделать его особенным при помощи черт.

Стоимость повышения навыка на одну ступень равна 1 пункту при условии, что значение навыка не превышает значения соответствующей ему характеристики (см. таблицу соответствия навыков и характеристик). Каждое повышение сверх этого значения стоит 2 пункта.

Статисты, персонажи ведущего и монстры!

У статистов нет ранга. Сократите себе работу и дайте им те черты, изъяны и остальные параметры, которые считаете нужными. Они не персонажи игроков и не подчиняются тем же правилам создания.

«Дневник авантюриста» стремится сделать работу ведущего проще и приятнее, включая создание монстров и статистов. Оруженосцы, стража и прочие «обычные» люди используют d6 в любых проверках, если только вы не решите сделать их уникальными или чуть сильнее, чем обычно.

Навыки

Навык	Характеристика
Азартные игры	Смекалка
Верховая езда	Ловкость
Взлом	Ловкость
Внимание	Смекалка
Вождение	Ловкость
Выживание	Смекалка
Выслеживание	Смекалка
Драка	Ловкость
Запугивание	Характер
Знания	Смекалка
Судовождение	Ловкость
Колдовство*	Характер
Лазанье	Сила
Лечение	Смекалка
Маскировка	Ловкость
Метание	Ловкость
Новая наука*	Смекалка
Оккультизм*	Смекалка
Пилотирование	Ловкость
Плавание	Ловкость
Провокация	Смекалка
Расследование	Смекалка
Ремонт	Смекалка
Стрельба	Ловкость
Убеждение	Характер
Уличное чутьё	Смекалка
Храбрость	Характер
Фарт*	Особая

* Обозначает так называемые «мистические способности». Подробнее см. «**Силы**».

Например, у вашего персонажа Сила d6. Он может взять навык Лазанье d4 за 1 пункт и повысить его до d6 также за 1 пункт. Чтобы поднять этот навык на следующую ступень до d8, ему понадобится потратить 2 пункта.

Харизма равна сумме преимуществ и штрафов за черты и изъяны.

Шаг равен 6 клеткам.

Защита равна 2 + половина навыка Драки (к примеру, половина от Драки d8 — это 4, и 2 + 4 даёт Защиту 6).

Стойкость равна 2 + половина Выносливости. Вы можете прибавить бонус от брони, надетой на персонажа, но помните, что этот бонус не учитывается, если удар приходится по незащищённой части тела (половина Выносливости d6 — это 3 + 2 + 2 (кольчуга) = Стойкость 7).

Изъяны и Черты

Ваш персонаж получает дополнительные пункты в качестве компенсации за изъяны: можно взять не более двух мелких изъянов (и получить 1 пункт за каждый) и не более одного крупного изъяна (получив 2 пункта). Вы найдёте краткий список черт и изъянов в конце этого раздела, большее количество можно найти в книге «Дневник авантюриста» или материалах по выбранному вами игровому миру.

За 2 пункта можно:

- Повысить значение характеристики на одну ступень
- Выбрать черту

За 1 пункт можно:

- Получить 1 пункт навыка
- Удвоить начальный капитал.

Отпечатки

Отпечатки — это особые свойства персонажа, показывающие его вовлеченность в Движение. Чем больше сверхъестественных сил получает человек от своего движения, тем сильнее оно отпечатывается на его личности, меняя его характер и поведение. Чаще всего, далеко не в лучшую сторону.

При создании персонажа Отпечатки берутся так же, как и Изъяны, при этом Отпечаток соответствует крупному изъяну.

Использование отпечатков даёт персонажу Цветные Фишки, необходимые для активации эффектов цветных черт.

Механизм влияния отпечатков на сюжет игры следующий: увидев ситуацию, в которой он может проявиться у персонажа, ведущий тратит одну Фишку и «активирует» эффект отпечатка. Ситуации, в которых отпечатки могут проявиться, даны в их описании. Если это происходит, игрок должен сыграть этот недостаток своего персонажа, даже если изначально планировал играть свою роль иначе. Чтобы отменить активацию отпечатка, игрок может потратить свою Фишку (как обычную, так и цветную), чтобы «отбить» ход ведущего, однако тот может потратить ещё одну Фишку, начав «аукцион». В итоге слово останется за тем, кто выложит больше Фишек.

Второй способ активации отпечатков — самим игроком. Игрок может намеренно создать ситуацию, в которой его персонажу придётся проявить свой недостаток, заранее заявив об этом. После такой активации отпечатка игрок сразу же получает одну цветную фишку.

Пример: *Крестьянский атаман Фрол относится к Зелёному движению и обладает отпечатком Гнев. В игре возникает ситуация, когда его отряд просят помочь вытащить обоз, увязающий в болоте. Игрок считает, что его персонаж вполне согласен на это, потому что не только сделает доброе дело, но и приобретёт союзников в виде сопровождающих обоз солдат-дезертиров. Но затем он понимает, что как*

раз к таким ситуациям подходит его отпечаток. Он описывает, что помимо воли Фрола в нём просыпается его приверженность пассивной и грубой стихии Зелёного Движения. И атаман, рявкнув: «Да пошли вы к такой-то матери, помогать вам, у самих дел по горло», — направляет свой отряд мимо, оставив обоз погибать в болоте.

Ниже приводятся примеры Отпечатков для каждого из Движений.

Красные отпечатки

Коллективизм: пожертвовать собой или другими индивидами во имя общего блага.

Материализм: оценивать ситуацию гораздо проще, чем она есть на самом деле, не учитывая все необъяснимые и сверхъестественные факторы, или усомниться в силе необъяснимых наукой явлений, попробовать доказать их нереальность и личным примером убедить других, что ничего «магического» не существует.

Подозрительность: отказаться от своих планов из-за недоверия к кому-то из спутников.

Белые отпечатки

Догматизм: действовать по заранее установленному плану или давнему обычаю, не внося в него никаких корректив, даже если голос разума диктует иное.

Самопожертвование: решиться на героический, но самоубийственный поступок во имя своих Идеалов.

Спесь: вести себя вызывающе, ставя себя выше других и требуя к себе незаслуженного уважения, или же посчитать себя оскорблённым чьими-либо действиями и, в зависимости от ситуации, потребовать немедленной сатисфакции.

Зелёные отпечатки

Гнев: поссориться со своими спутниками из-за какого-то пустяка и тем самым поставить под угрозу общее дело, или просто сделать неприятность любому человеку, если он видит такую возможность.

Жадность: присвоить себе вещь, которая «плохо лежит», или же потребовать себе чьё-то имущество, которое ему приглянулось.

Стадность: отказаться от своего мнения и согласиться с мнением большинства.

Чёрные отпечатки

Безрассудство: совершить неожиданный эффектный поступок, особенно если он сопряжён с опасностью.

Нонконформизм: вести себя вызывающе и демонстративно нарушить законы и правила общества, в котором он оказался, и бросить вызов власти, кто бы ни представлял её в данном обществе.

Хаотичность: отказаться от составленного заранее плана и начать импровизировать.

Погружение

В дальнейшем по ходу игры персонаж сможет получить новые Отпечатки. Чем чаще человек обращается к силам, дарованным Движением, тем глубже он погружается в него. Постепенно оно обтачивает его личность, приближая его к идеальному образу своего служителя. Этот процесс необратим. За каждую Цветную Фишку, потраченную персонажем не для получения опыта, он получает одно очко Погружения. За каждые 10 очков погружения он получает новый Отпечаток по выбору игрока.

Цветные Черты

Каждому Движению соответствуют Черты, которые могут брать только его сторонники. Эти Черты объединяет одно общее свойство: чтобы активировать предоставляемые ими сверхъестественные способности, нужно потратить одну или более Цветных Фишек.

Брать Цветные черты могут только Дикие карты.

Персонажи ведущего, которые обладают Цветными чертами, активируют их за свои собственные обычные фишки или за фишки ведущего.

Красные черты (Лозунг)

Чтобы активировать сверхспособности, даваемые Красными чертами, персонаж должен громко прокричать воодушевляющий лозунг. Его слова могут менять последовательность событий, подчиняя её законам Исторической Необходимости. Силу же им придаёт спецмандат — особый документ, созданный с помощью Новой науки. Он выдаётся революционными правительствами самым достойным бойцам Революции, может изменять реальность, данную нам в ощущениях. В спецмандате указывается, что может делать его обладатель, т. е. всем лозунгам, которыми обладает персонаж, соответствует единый спецмандат.

Многие Красные цветные черты затрагивают союзников персонажа. Союзники — это персонажи (статисты и дикие карты), которые сражаются с ним на одной стороне. Сам персонаж также включается в их число. Эффекты черт применимы к союзникам в радиусе 3 клеток от персонажа, но если он обладает лидерской чертой Командный Голос, то радиус увеличивается до 5 клеток. Черта Сила Личности увеличивает радиус до 10 клеток. Эффекты красных цветных черт разных персонажей не суммируются.

Энергия масс (Касное движение, Н): Персонаж использует силу, скрытую в массовости, чтобы добиться успеха. Помогая другому персонажу в совместной проверке, персонаж может потратить красную фишку, чтобы добавить +2 к своей проверке. Каждый успех и подъём при проверке даёт +2 к проверке другого персонажа. Суммарное преимущество, которое получит за счёт этого другой персонаж, может превысить +4.

Кто был ничем, тот станет всем! (Красное движение, 3, Энергия масс): Потратив красную фишку, персонаж даёт всем своим союзникам-статистам возможность использовать дикий кубик d6 до конца боя или сцены. Эффект не действует на дикие карты.

Белые черты (Молитва)

Чтобы активировать способности, даваемые Белыми чертами, герой должен обратиться к Высшим Силам. Для этого достаточно прошептать известные с детства слова молитвы. Большая часть Белых — верующие, но даже те, кто отрицает официальные религии, всё равно признают существование надмирных сил и обращаются к ним за помощью.

На молитвы персонажа отвечает его ангел-хранитель или гений. По зову героя он появляется незримый для всех, кроме самого персонажа. Эта невидимая сущность, которую даруют человеку силы Иного Мира, является неотъемлемой его частью. С его смертью она бесследно исчезает. Ангел-хранитель, явившийся на молитву персонажа, не может быть ранен или убит до тех пор, пока жив персонаж. Связью между персонажем и его ангелом служит небольшой священный амулет: крестильный крест, ладанка, молитвенные чётки.

В случае утери или уничтожения амулета персонаж не может восстановить его собственными силами. Он должен обратиться к служителям религии, которую он чтит, для создания нового. Обычно талисман ничего не стоит или стоит символическую сумму. Однако после его обретения персонаж должен принести обет: пообещать высшим силам совершить что-то в их славу.

Условие должен выбрать для персонажа сам игрок по согласованию с ведущим. Принятие обета может быть торжественным, например, сопровождаться торжественной клятвы на алтаре или же, напротив, скромным. Ведь главное, чтобы обет услышали не люди, а высшие силы.

Приняв обет, персонаж сразу же получает обратно возможность использовать цветные черты. Но если в течение 1d4 недель он не сделает того, что обещал, он навсегда лишится одной из своих цветных черт по своему выбору, но начиная с тех, у которых выше ранг. Потеряв таким образом черту, он уже не может вернуть её, даже выполнив данный обет: силы Иного Мира не любят ждать. Однако невыполненный обет с него снимается.

Примеры обетов:

• убить врага Белого Движения, равного персонажу по силе;

• спасти союзника, попавшего в плен к врагам Белого Движения;

• вернуть реликвию Белого Движения;

• разрушить важные объект врагов Белого Движения.

Ангел-хранитель (Белое движение, Н): Персонаж обращается к своему ангелу-хранителю, чтобы он отвёл от него смертоносный удар. В момент, когда персонажа успешно атаковали, но до того, как была сделана проверка на урон, можно потратить белую фишку, чтобы заставить атакующего вновь осуществить проверку атаки, но со штрафом -2. Если проверка всё равно оказывается успешной, игрок может потратить ещё одну белую фишку, чтобы заставить осуществить ещё одну проверку, но уже со штрафом -4, следующую с -6 и т.д. Когда у игрока кончатся фишки, или он не захочет их больше тратить, будет засчитан последний результат.

Ангельская длань (Белое движение, 3, Ангел-хранитель): Если персонаж оказался при смерти, то вместо проверки Выносливости можно потратить 1 белую фишку: эффект будет такой же, как будто он получил успех при этой проверке. При трате 2 белых фишек эффект такой же, как при подъёме. Черта может использоваться в любой момент раунда даже не в инициативу персонажа.

Зелёные черты (Наговор)

Чтобы активировать сверхспособности, даваемые зелёными чертами, персонаж должен особо произнесёнными словами обратиться к древним хтоническим силам Матери-Сырой Земли. Она сама придёт на помощь своему сыну и выручит его.

Символом связи человека и сил природы служит небольшой мешочек родной земли, который обычно носится на груди. В случае его потери или уничтожения персонаж обязан искупить свою вину перед Матерью, принеся ей страшный зарок. Условие должен выбрать для персонажа сам игрок по согласованию с ведущим. В момент объявления своего зарока персонаж должен совершить древний жест единения с хтоническими силами природы: съесть щепоть земли.

Примеры зароков приведены в таблице ниже, но игрок волен придумать любой зарок для своего персонажа. Срок исполнения составляет 1d8 дней.

Если герой нарушает данное им обязательство, то он обязан взять новый на срок 2d8 дней, если он снова его нарушит — ещё новый на 3d8 дней и т. д. За время, пока герой исполняет обязательство, он не может пользоваться зелёными чертами.

Когда зарок выполнен, персонаж может заново набрать земли в любом месте и поместить её в новый мешочек, сила его наговоров вернётся к нему.

Примеры зароков:

- не отказывать никому ни в одной просьбе;
- не говорить;
- пользоваться только техникой, созданной до начала XIX века;
- не лгать;
- не прибегать к лечению;
- не пить алкоголь и не принимать одурманивающих и наркотических веществ;
- не есть;
- не пользоваться огнестрельным оружием;
- не использовать магию и сверхспособности;
- не убивать людей и животных;.

Сила Земли-Матушки (Зелёное движение, Н): Персонаж взывает к Земле-Матушке, чтобы она влила в него свою силу и укрепила его тело и дух. Если персонаж тратит зелёную фишку для осуществления проверки на прочность, он гарантированно получает один успех дополнительно к тем успехам, которые он может получить при проверке Выносливости.

Железные кости (Зелёное движение, 3, Сила Земли-Матушки): Если персонаж тратит зелёную фишку для осуществления проверки на прочность, он полностью избегает всех ранений от атаки, которая нанеста ему эти ранения.

Чёрные черты (Уловка)

Чтобы активировать сверхспособности, даваемые Чёрными чертами, персонаж обращается к своему собственному Пламени, страстно желая, чтобы ему повезло. Его огненная воля способна изменить реальность, направив развитие событий в нужную сторону.

Для концентрации на своём Пламени Чёрные используют важный для себя предмет — талисман, который может показаться бесполезным посторонним: монету, карту, кольцо, патрон. Если этот предмет будет утерян, персонаж буквально потеряет частичку себя, и его связь с Пламенем временно порвётся. Потеря предмета грозит неприятностями: лишённый сверхъестественной удачи персонаж становится игрушкой в руках судьбы.

Игрок, чей персонаж потерял свой талисман, достаёт из колоды карту. В зависимости от того, что за карта выпала, будет определён характер того удара судьбы, который обрушится на персонажа. В приведённой ниже таблице указано, какой сюжетный элемент должен быть введён в игру, чтобы усложнить персонажу жизнь (некоторые карты просто дают штраф к характеристикам). Например, выпадение туза означает получение неприятного известия. Ведущий должен обыграть это событие, привязав его к сюжетной линии приключения. Главное помнить, что событие должно действительно плохо повлиять на судьбу героя. Событие должно произойти в течение 1d4 недель.

Игрок достаёт карту в открытую, поэтому он может примерно представить, что может произойти. Персонаж также осведомлён о том, что за судьба его ожидает.

Когда событие свершится или истечёт срок штрафа к параметру, персонаж чудесным образом найдёт свой талисман. Постарайтесь придумать для этого логичное объяснение, в крайнем случае, скажите, что предмет внезапно нашёлся в каком-то из потайных карманов. Сила уловок снова возвращается к персонажу.

Дьявольское везение (Чёрное движение, Н): Силы хаоса и удачи наделяют персонажа особенным везением. Если персонаж тратит чёрную фишку для того, чтобы заново бросить игральные кости при проверке параметров, он повышает кость проверяемого параметра на одну категорию.

Умри ты сегодня, а я завтра! (Чёрное движение, 3, Дьявольское везение): При успешной атаке против персонажа, но до того, как была осуществлена проверка урона, можно потратить чёрную фишку, чтобы перенаправить атаку на стоящего рядом персонажа. Это может быть как противник, так и союзник. Если атака производилась из огнестрельного оружия, то перенаправить её можно в персонажа в пределах 3-х клеток. Атаку в ближнем бою можно перенаправить только в персонажа в соседней клетке (или на коня персонажа, если он бьётся верхом). Только если в пределах этого радиуса нет персонажей, оппонент просто промахивается или урон наносится неодушевлённому предмету.

Карта	Событие
2	−1 ступень Ловкости на 1d4 недель.*
3	−1 ступень Смекалки на 1d4 недель.*
4	−1 ступень Силы на 1d4 недель.)*
5	−1 ступень Стойкости на 1d4 недель.*
6	Неприятности в следующем путешествии.
7	Конфликта с персонажем ведущего или игрока.
8	−1 ступень Характера на 1d4 недель.*
9	Потеря контакта с близким персонажу человеком.
10	Персонаж должен сделать проверку на заболевание.
Валет	Персонажа пытаются провести по-крупному: в торговле, игре или в жизни.
Дама	Неожиданно персонаж попадает в поле зрения женщины, желающей персонажу зла.
Король	Неожиданно персонаж попадает в поле зрения мужчины, желающего персонажу зла.
Туз	Дурные вести. Персонаж получает неприятное известие о чём-то важном для него.
Джокер	Сошло с рук! Персонажу необычайно повезло: на этот раз ему удалось уйти от судьбы.

* но не ниже 1d4

Снаряжение

В конце этого раздела вы найдёте небольшой список снаряжения, с которым вы можете начать игру.

Полная книга правил содержит намного более подробный перечень предметов, которые могут понадобиться или встретиться персонажам в ходе игры, в том числе транспортные средства и особое оружие.

Ниже следует короткое пояснение к характеристикам оружия:

Защита+X: данное оружие прибавляет указанный бонус к значению Защиты персонажа.

ББ (Бронебойность): это оружие или разновидность боеприпасов игнорирует определённое количество пунктов брони. Например, оружие с ББ 2 игнорирует 2 пункта брони.

Дробовик: при использовании этого оружия добавляется модификатор +2 к навыку Стрельбы. Урон на ближней дистанции 3d6, на средней 2d6 и 1d6 на дальней.

Дистанция: ближняя, средняя и дальняя дистанция выстрела для разных видов оружия указана в клетках, чтобы вы могли использовать миниатюры. Каждая клетка соответствует 2 метрам в реальном мире. Например, дистанция в 25 клеток означает, что цель находится в 50 метрах от стрелка.

Скорострельность: эта характеристика отображает максимальное количество выстрелов, которое можно произвести из данного оружия в ходе одного действия. Например, из большинства автоматов можно сделать 3 выстрела. Если персонаж производит несколько выстрелов, на каждый из этих выстрелов налагается штраф -2. Для каждого выстрела можно выбрать новую цель, но все выстрелы должны быть произведены за один раз — нельзя сначала сделать один выстрел, потом отбежать и сделать ещё два. Каждая игральная кость, которую кидают для ведения автоматического огня, соответствует расходу пуль, равному скорострельности оружия. К примеру, при стрельбе из Узи (Ск. 3) расходуются сразу девять пуль.

Дикие карты бросают все игральные кости, соответствующие навыку Стрельбы, и один дикий кубик, которым можно заменить один из результатов, но он не даёт дополнительного попадания или урона.

Дальность: максимальное расстояние до цели, которую можно атаковать этим оружием.

Позиционное: тяжёлое и неудобное оружие. Если персонаж двигается в тот же раунд, что и стреляет из этого оружия, он получает дополнительный штраф -2 к навыку Стрельбы.

Сражение

В лозунге «Дневника авантюриста» не просто так звучат слова «Быстро! Весело! Брутально!» Рано или оздно ваш герой обнаружит себя в пренеприятнейшей ситуации, из которой можно выбраться только при помощи хорошей драки. И, к счастью для вас, правила полностью соответствуют своему девизу.

Инициатива

Чтобы ведущий мог уследить за тем, кто и в каком порядке действует (а это добавляет напряжённости!), то есть определить инициативу персонажей, используется колода карт с двумя джокерами. Да, конечно же, вы можете воспользоваться специальной «Колодой действий»!

Сдайте карты следующим образом:

Все Дикие карты получают по одной карте инициативы. У всех союзников, действия которых определяет получивший эту карту игрок, будет такая же инициатива.

Каждая группа персонажей ведущего — все зомби, все волки и т. д. — получает одну карту инициативы на всю группу (если противники такого типа разделены на 2 и более групп, находящихся далеко друг от друга и действующих независимо, например, две стаи волков, то ведущий может выдать каждой такой группе отдельную карту).

После сдачи карт ведущий начинает раунд и произносит названия карт от туза до двойки. Каждый заявляет своё действие, когда ведущий называет соответствующую карту.

Ничья разрешается согласно старшинству мастей: старшие Пики, затем Червы, Бубны и последние Трефы.

Джокер!

Персонаж, которому достался джокер, может действовать в любой момент раунда и даже прерывать действие другого персонажа. Он также добавляет +2 ко всем проверкам параметров в этом раунде и +2 к урону. Перетасуйте колоду после раунда, в котором на любой из сторон вышел джокер.

Наготове

Персонаж может не вступать в бой на своей инициативе, а остаться наготове. Он сможет сделать свой ход позже в этом же раунде, если захочет. Персонаж остаётся наготове, пока не предпримет действий. Если персонаж остаётся наготове, когда начинается новый раунд, он не получает карту инициативы.

Прерывающие действия

Если персонаж, будучи наготове, хочет прервать чьё-то действие (даже оппонента, который тоже наготове), он и его противник осуществляют встречную проверку Ловкости. Чей результат выше, тот и действует первым. В случае ничьей они действуют одновременно.

Перемещение

Персонаж может покрыть расстояние, соответствующее его Шагу (обычно 6 клеток для людей), за один раунд.

Персонаж может пробежать дополнительные d6 клеток в течение своего хода, если захочет. Это не проверка параметра, поэтому дикий кубик не используется, а результат не взрывается. За действия на бегу персонаж получает дополнительный штраф -2 ко всем проверкам параметров в этом раунде.

Атаки в ближнем бою

Персонаж может сделать одну атаку в ближнем бою при помощи навыка Драки. Сложность попадания по противнику соответствует его Защите (2 + половина навыка Драки). При успехе персонаж осуществляет проверку урона (см. Урон). Если атака прошла с подъёмом, добавьте к урону 1d6.

Выход из ближнего боя

Всякий раз, когда персонаж выходит из ближнего боя, все противники, находящиеся в прилегающих клетках, если они не в шоке, получают возможность провести по нему свободную атаку (но только одну: Боевая ярость и другие подобные черты не распространяются на эту атаку).

Дистанционные атаки

Навык Стрельбы охватывает все виды оружия, поражающего на расстоянии, от пистолетов до ракетных установок.

Обратите внимание, что для дистанции стрелкового или метательного оружия в его описании указаны три числа через косую черту, например, 12/24/48. Это значения ближней, средней и дальней дистанции для данного оружия.

Для поражения цели на ближней дистанции нужна обычная проверка навыка Стрельбы со сложностью 4. Проверки стрельбы на средней дистанции осуществляются со штрафом -2, а на дальней — со штрафом -4.

Дистанция выстрела для оружия указана в клетках, чтобы удобно было использовать миниатюры во время игры. Каждая клетка соответствует 2 метрам в реальном мире. Например, дистанция в 25 клеток означает, что расстояние до цели равно 50 метрам.

Укрытие: вычтите 2 из проверки атаки, если у цели есть частичное укрытие (когда скрыта более чем половина цели, либо скрыта вся цель, но за лёгким препятствием — например, за кустами).

Штраф составляет -4, если цель почти полностью (хотя бы на 3/4) находится за прочным укрытием — лежит за деревом, стоит за высокой стеной и т. д.

Лежащий навзничь персонаж получает частичное укрытие (штраф -2 к атаке по нему), но для того, чтобы встать, ему надо потратить 2 клетки из своего Шага. Пока персонаж лежит навзничь, на его Защиту и Драку налагается штраф -2.

Вы найдёте ещё немало ситуационных правил боя, модификаторов и способов атаки в полной книге правил.

Урон

Если атака была успешной, нападающий осуществляет проверку урона — бросает кости, соответствующие значению урона для оружия, суммирует результат, добавляет соответствующие модификаторы. В рукопашном бою урон соответствует Силе персонажа. Проверка урона не является проверкой параметра, дикие карты не добавляют дикий кубик к броску и не могут тратить фишки. Зато взрывной бросок применим для всех проверок урона. Это значит, что даже самый слабый персонаж может уложить легендарного героя, если ему улыбнётся удача!

Урон от дистанционного оружия

Дистанционное оружие наносит фиксированный урон, например, 2d8 или 2d6+1, как указано в описании оружия. К примеру, кольт калибра.45 наносит 2d6+1 урона. Это значит, что нужно бросить два d6 (учитывая возможный взрывной бросок), сложить окончательный результат и добавить к сумме +1. Дикие карты при этой проверке не добавляют дикий кубик и не могут тратить фишки, поскольку это не является проверкой параметра.

Урон от холодного оружия

Холодное оружие наносит урон, который равен Силе атакующего, плюс урон, характерный для данного оружия. Герой с Силой d8 и коротким мечом (урон d6) бросает d8+d6. Учтите, что кости при этом броске могут «взрываться». Дикий кубик при проверке урона не добавляется, потому что это не является проверкой параметра.

Дополнительный урон

Умело проведённые атаки чаще задевают важные органы и наносят больше урона. Если у персонажа подъём при проверке атаки (количество подъёмов не имеет значения), он добавляет к финальному результату +1d6. Взрывной бросок разрешён!

Нанесение урона

Урон, нанесённый при атаке, сравнивается со Стойкостью жертвы, как при обычной проверке параметров. Если урон меньше Стойкости, то это не даёт никакого эффекта. При успехе (урон равен или больше Стойкости) жертва **в шоке**. Для большей наглядности вы можете отметить это состояние жетоном «в шоке» или положить миниаютюрку персонажа.

За каждый подъём (четыре пункта) сверх значения Стойкости жертва получает по **ранению**.

Статисты после первого же ранения оказываются в состоянии «**при смерти**» и выходят из боя. Они ранены или мертвы — это можно узнать при помощи обычной проверки Выносливости после боя. Провал при этой проверке означает смерть статиста.

Шок

Если персонаж в «шоке», то он потрясён, растерян, дезориентирован. Если вы знакомы с играми, использующими концепцию «hit points», то представьте себе шок как потерю нескольких хитов, но без серьёзных последствий (разница в том, что ведущий не должен учитывать мелкие повреждения, пока они не перерастут во что-то более серьёзное).

Персонаж может оказаться в шоке в результате поединка воли, от страха, или, как это часто бывает, от получения физического урона. В таком состоянии он может только перемещаться на половину своего Шага (но не бежать) и не может предпринимать никаких активных действий.

В начале своего следующего действия персонаж обязан попытаться выйти из этого состояния. Для этого он осуществляет проверку Характера. Провал означает, что он остаётся в шоке. Успех выводит персонажа из шока, но при этом полностью поглощает все его действия в этом раунде. При подъёме персонаж моментально приходит в себя и может действовать обычным образом.

Если персонаж уже был в шоке, когда он получил «шок» от атаки, то вместо него он получает ранение и остаётся в шоке. На этом основана тактика, позволяющая справиться с противником, у которого высокая Стойкость. Постарайтесь сначала вызвать его на поединок воли, чтобы он, проиграв, оказался в шоке, и потом будет куда проще завершить дело, атаковав его чем-то более смертельным.

Пример: *кубанский казак стреляет в бандита (Стойкость 6) и получает 6 при проверке урона. Негодяй в шоке. Если бы результат был 10 или выше, то он получил бы ранение и, не будучи дикой картой, вышел бы на этом из боя, возможно, погибнув.*

Состояние «при смерти» не означает немедленную гибель, но жертва определённо выведена из боя. В основной книге правил «Дневника авантюриста» сказано, как узнать, выжил ли побеждённый противник.

Дикие карты и ранения

Дикие карты могут получить несколько ранений и продолжать сражаться. Каждый подъём при проверке урона наносит ранение, и каждое полученное ранение налагает штраф -1 на все последующие проверки параметров. Например, герой с двумя ранениями получает штраф -2 на все действия.

Поединок воли

Навыки Запугивания и Провокации можно использовать во время боя, чтобы устроить Поединок воли. В обоих случаях это встречная проверка (см. стр. 13), которая считается за действие.

Нападающий осуществляет проверку навыков Запугивания или Провокации, защищающийся противостоит Запугиванию при помощи проверки Характера, а Провокации — Смекалки.

Успех в поединке воли даёт нападающему преимущество +2 к следующему действию против защищающегося.

Если нападающий получил успех с подъёмом, он получает это преимущество, а защищающийся оказывается в шоке.

Если персонаж, получивший ранение, ещё не был в шоке, то он оказывается в шоке.

Герои могут получить три ранения, прежде чем окажутся в смертельной опасности: любой последующий урон, который нанёс бы им ранение, вместо этого переводит их в состояние «при смерти».

Оказавшись при смерти, герой должен осуществить проверку Выносливости с учётом штрафов за ранения.

Результаты проверки

Подъём: Герой ошеломлён. У него всё ещё три ранения, но он всего лишь в шоке, а не при смерти.

Успех: Персонаж остаётся без сознания в течение часа или до тех пор, пока ему не окажут медицинскую помощь.

Провал: Герой истекает кровью и остаётся без сознания, пока не получит медицинскую помощь. Он должен проходить проверку Выносливости каждый раунд, и он умрёт, если результат броска со всеми модификаторами будет 1 или меньше.

Пример: *Прасковья Иванова — колдунья со Стойкостью 6. Её атаковали два раза за один раунд. Первый удар нанёс 8 пунктов урона, а второй целых 14 (ой-ой!). Поскольку первый удар был без подъёма, то Прасковья всего лишь в шоке. Второй удар набрал ровно два подъёма над её Стойкостью, поэтому нанёс ей два ранения (так как она уже находится в шоке, она не получает дополнительного эффекта).*

Очень важно рассчитывать урон в порядке атак. Если бы они были в обратном порядке, то всё было бы иначе. Прасковья получила бы 14 пунктов урона, что означало бы два ранения и шок. После чего второй удар нанёс бы 8 пунктов урона (то есть без подъёма) и добавил бы второй раз «шок», который, так как она уже в шоке, стал бы ранением, и в итоге она бы получила три ранения вместо двух!

Проверка на прочность

Если атака наносит персонажу (дикой карте) ранения, он может потратить фишку, чтобы осуществить проверку на прочность (это проверка Выносливости).

Успех и каждый подъём уменьшают количество ранений, полученных при атаке, на единицу. Если персонажу удалось избежать всех ранений после проверки на прочность, то он автоматически выходит из шока, а если нет, то остаётся в шоке.

Помните, что при проверке на прочность не нужно учитывать штрафы за ранения, которые вы, возможно, получите, но ещё не получили.

Персонаж может осуществить лишь одну проверку на прочность после одной атаки. Если проверка отменяет три из пяти ранений, персонаж не может осуществить ещё одну проверку, чтобы отменить оставшиеся два (зато можно потратить ещё одну фишку, чтобы повторить проверку).

Шок: персонаж может так же отдать одну фишку для мгновенного выхода из шока и действовать, если настал его ход. Фишку можно использовать в любой момент — даже после провала проверки Характера при попытке оправиться от шока.

Развитие

В конце каждой игровой сессии (обычно это 4-6 часов игры) ведущий выдаёт каждому участнику от 1 до 3 пунктов опыта.

По мере накопления пунктов опыта персонаж получает следующий Ранг. Ранги отражают возможности персонажа. Становясь более опытным, персонаж получает доступ к большему количеству сильных черт.

Пункты опыта	Ранг
0 — 19	Новичок
20 — 39	Закалённый
40 — 59	Ветеран
60 — 79	Герой
80+	Легенда

Каждые 5 пунктов опыта позволяют персонажу получить повышение. Повышением можно распорядиться следующим образом:

- Выбрать новую черту.
- Повысить навык, значение которого выше или равно значению соответствующей ему характеристики, на одну ступень.
- Повысить каждый из двух навыков, значение которых ниже значения соответствующей им характеристики, на одну ступень.
- Получить новый навык со значением d4.
- Повысить одну характеристику на одну ступень. Эту опцию можно выбирать лишь один раз за ранг. Параметры не могут превышать d12.

Силы

Магия является неотъемлимой частью Красной Земли. Каждое из Движений предоставляет своим сторонникам доступ к специфическому Мистическому дару. Так, последователи Красного движения создают уникальные устройства и механизмы с помощью Новой науки; Белого — поизывают себе на помощь духов с помощью Оккультизма; Зелёного — Колдовством черпают силы из Матушки-Земли; Чёрного — используют сверхспособности, даруемые Фартом.

Главное удобство заключается в том, что в разных вариантах Мистического дара используются одни и те же Силы, но особенности их применения и их аспекты дают огромное количество вариаций.

Это значит, что вы можете придумывать колдунов, безумных учёных, супергероев и даже чудовищ, руководствуясь простыми и легко запоминающимися правилами.

У каждого Мистического дара есть связанный с ним «сверхъестественный навык» — Новая наука, Оккультизм и Колдовство. Исключение составляет Фарт, каждая из Сил которого приобретается как отдельный Навык.

Пункты силы

Персонажи со сверхъестественными навыками активируют свои Силы с помощью пунктов силы. Каждый персонаж с Мистическим даром получает на старте определённое количество пунктов силы.

Израсходованные пункты силы восстанавливаются по одному в час.

Мистический дар

Герой с этой Чертой обладает одной из четырёх сверхъестественных способностей, соответствующих четырём Движениям. Персонаж может брать только ту способность, которая соответствует его Движению.

Мистический дар (Новая наука)

Требования: Красное Движение, Знание (любая техническая наука) d6
Навык: Безумная наука (Смекалка)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 1

Персонаж проник в сокровенную суть обычных наук, переосмыслил их и теперь может создавать предметы, и механизмы обладающие сверхъестественной силой.

Мистический дар (Оккультизм)

Требования: Белое Движение, Знание (любая гуманитарная наука) d6
Навык: Оккультизм (Смекалка)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: Половина значения характеристики Смекалка.

Персонаж — наследник древней оккультной традиции и обладает силой высших планов бытия, дающих ему безграничную власть над материальным миром. Используя могущественные ритуалы, он заставляет служить себе духов стихий, ангелов и демонов.

Мистический дар (Колдовство)

Требования: Зелёное Движение
Навык: Колдовство (Характер)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: любое, но не выше значения Характера персонажа

Персонаж ответил на зов Матери-Сырой Земли и обрёл даруемое ей могущество. Он владеет передающимися в народе из поколение в поколение заговорами, которые дают ему власть над людьми и духами. Его заклинания не выглядят зрелищно и ярко и не могут наносить прямого урона, но их арсенал гораздо шире, чем у обладателей Мистического дара других Движений.

Доступные силы: любые за исключением наносящих урон противнику напрямую.

Мистический дар (фарт)

Требования: Чёрное Движение, Характер d6+
Навык: Специальный (Нет)
Начальные пункты силы: нет (не требуются)
Начальные силы: 1
Отдача: Специальный (см. ниже)

Внутри персонажа горит Пламень — сверхъестественная сущность, позволяющая ему достигать поистине невозможного. На фоне прочих людей он выглядит героем, сверхчеловеком, обладающим воистину сверхъестественным везением.

Каждая сила Фарта является одновременно навыком, который не связан ни с одной характеристикой (при повышении считается, что значение данного навыка ниже значения связанной с ним характеристики, если бы таковая наличествовала). У персонажа с силами Броня и Стрела, например, будут соответствующие навыки Броня и Стрела, которые он задействует для применения сил.

Чтобы увеличить свои силы, персонажу придётся вложиться больше, чем обладателям других вариантов Мистического дара, но зато для применения Фарта не требуется пунктов силы. Вместо этого персонаж, обладающий этим Мистическим даром, просто выбирает силу, которую хочет применить, после чего осуществляет проверку соответствующего ей навыка со штрафом, равным половине стоимости используемой силы в пунктах силы (округляется вниз).

Применение сил

Персонаж в качестве действия может активировать одну Силу. Для этого он должен определить, какую Силу будет использовать, затем потратить необходимое количество пунктов силы, а затем осуществить проверку сверхъестественного навыка.

При провале пункты силы расходуются, и ничего не происходит. При успехе получается результат, соответствующий описанию конкретной Силы.

У воздействия Силы есть длительность (указана в описании Силы, измеряется в раундах). Воздействие некоторых Сил можно поддерживать, потратив дополнительные пункты силы. Это свободное действие. Число, следующее в описании за длительностью, — это цена в пунктах силы за поддержание воздействия на один раунд.

Чтобы поддержать воздействие Силы, не нужно осуществлять ещё одну проверку навыка.

Некоторые Силы могут давать разные эффекты в зависимости от количества израсходованных пунктов силы.

Игрок должен озвучить, сколько он намерен потратить пунктов силы, до проверки навыка.

Примеры сил

Вот примеры нескольких Сил, чтобы вы смогли увидеть, как именно они работают. В полной книге правил «Дневник авантюриста» можно найти ещё несколько десятков Сил, которые несложно адаптировать для любых разновидностей мистического дара.

Доспех

Ранг: Новичок **Дистанция:** касание
Пункты силы: 2 **Длительность:** 3 (1 / раунд)
Аспекты: мистическое свечение, кожа из камня, эфирные доспехи, масса насекомых или червей

Доспех образует вокруг персонажа поле магической защиты или настоящий панцирь, который выполняет функцию брони. При успехе персонаж получает 2 пункта брони. При подъёме — 4 пункта. Является ли доспех видимым или нет, зависит от аспекта.

Полученные при помощи этой Силы пункты брони суммируются с защитой от обычной брони.

Взрыв

Ранг: Закалённый **Дистанция:** 24/48/96
Пункты силы: 2-6 **Длительность:** мгновенно
Аспекты: огненные, ледяные, светящиеся шары; сфера тьмы; град разноцветных стрел; рой насекомых

Взрыв — Сила, бьющая по площадям, при помощи которой можно поразить сразу множество противников.

Персонаж вначале выбирает эпицентр, затем осуществляет проверку соответствующего навыка. На дистанционные атаки налагаются стандартные штрафы.

Площадь поражения — средний шаблон (его можно найти в конце буклета). При провале эпицентр Взрыва отклоняется как в случае с артиллерийскими снарядами: 1d10 клеток на каждую категорию дистанции (1 для ближней, 2 для средней, 3 для дальней), в направлении, заданном броском d12.

Цели в зоне поражения получают 2d6 урона. Взрыв соответствует тяжёлому оружию.

В отличие от других видов атаки, подъёмы при этой проверке не наносят дополнительный урон.

Дополнительные эффекты: Если персонаж потратил удвоенное количество пунктов силы, Взрыв наносит 3d6 урона, или его площадь поражения — большой шаблон. За утроенное количество пунктов силы персонаж получает оба этих эффекта.

Стрела

Ранг: Новичок **Дистанция:** 12/24/48
Пункты силы: 1–6 **Длительность:** мгновенно
Аспекты: Поток огня, льда, света или тьмы, разноцветные стрелы, рой насекомых.

Стрела — это традиционная Сила, при помощи которой сражаются волшебники, но также она может выглядеть как лучевое оружие, вспышки энергии, потоки божественного света — любые дистанционные атаки мистического происхождения. Стрела наносит цели 2d6 урона.

Дополнительные стрелы: Персонаж может наколдовать 2 или 3 стрелы, если потратит удвоенное или утроенное количество пунктов силы. Он должен заявить об этом до того, как делать проверку навыка. Стрелы могут быть направлены на одну или несколько целей, на выбор создавшего их персонажа.

Дополнительный урон: Персонаж может увеличить урон, наносимый цели, до 3d6, если потратит удвоенное количество пунктов силы на каждую стрелу. Этот эффект можно комбинировать с дополнительными стрелами: например, чтобы создать 3 стрелы, наносящие по 3d6 урона, нужно потратить 6 пунктов силы.

Щит

Ранг: Новичок **Дистанция:** касание
Пункты силы: 2 **Длительность:** 3 (1 / раунд)
Аспекты: Волшебный щит, стена из ветра, призрачный слуга, который ловит или отбрасывает стрелы.

Эта Сила может проявляться самыми разными способами — отражать атаки, искажать контуры цели, создавать другие иллюзии. Но окончательный эффект всегда одинаковый: Щит отводит от персонажа атаки, будь то дистанционные или в ближнем бою.

Успешная проверка даёт штраф −2 к любым атакам, нацеленным в защищённого этой Силой персонажа (при помощи навыков Драка, Стрельба и т. п.) При подъёме этот штраф возрастает до −4. Щит защищает персонажа от эффектов оружия, воздействующего на область, как 2 или 4 пункта брони.

Исцеление

Ранг: Новичок; **Пункты силы:** 3;
Дистанция: касание; **Длительность:** мгновенно;
Аспекты: наложение рук, прикосновение священным символом, молитва.

При помощи данной Силы можно излечить свежие ранения. Её нужно задействовать в течение «золотого часа»: эта Сила не позволяет вылечить ранения, полученные больше часа тому назад.

В случае с дикими картами каждый успех исцеляет одно ранение, подъём — два. На проверку налагается штраф, равный количеству ранений цели (вдобавок к другим возможным штрафам).

В случае со статистом ведущий должен для начала установить, жив ли статист вообще (проведя проверку Выносливости). Если жив, можно попытаться исцелить его. Успешная проверка навыка возвращает статиста в состояние шока.

Исцеление также позволяет излечить жертву от яда или болезни, если лечение происходит в течение 10 минут после отравления или заражения.

Сокрушение

Ранг: Новичок; **Пункты силы:** 2;
Дистанция: касание; **Длительность:** 3 (1/раунд);

Аспекты: Свечение того или иного цвета, руны, знаки, разряды энергии, вырастающие из лезвия шипы.

Эта Сила должна быть направлена на какое-либо оружие. Если оружие дистанционное, то объект воздействия Силы — одна обойма, 20 стрел или пуль, или один полный «заряд» боеприпасов (Ведущий определяет точное количество для нестандартного оружия)

Пока Сила действует, это оружие наносит урон с бонусом +2, при подъёме — с бонусом +4.

FAQ

После того, как в «Дневник авантюриста» сыграло множество людей, мы знаем, что у игроков порой возникают вопросы. Ниже приведены ответы на самые распространённые из них.

В: Раз игральные кости могут взрываться, d6 выглядит лучше, чем d8. Так зачем мне поднимать мои навыки до d8?

О: Нет, чем выше значение игральной кости, тем лучше. Давайте сравним их для обычной сложности 4. Бросок d6 даёт нам 50% шанс успеха. Бросок d8 — уже 62% шанс успеха. Самые высокие шансы получить взрыв у самой маленькой игральной кости d4, но общий шанс успеха всё равно выше у более крупных. Основная идея заключается в том, что на любой игральной кости могут выпасть и низкие, и высокие значения, но шанс, что выпадет число больше определённой сложности, выше для игральной кости с большим значением.

В: В описании оружия сказано, что короткие мечи наносят урон «Сила+2». Что это значит?

О: В ранних версиях правил оружие ближнего боя наносило, урон, равный Силе персонажа, плюс фиксированное число, а не тип игральной кости. Если вам попалось описание на основе этих устаревших правил, значение можно заменить по такой формуле: +1 = d4, +2 = d6, +3 = d8, +4 = d10, +5 = d12. В полной книге правил значение урона для всех видов оружия уже приведено в окончательном формате.

В: Игральные кости будут взрываться, когда я делаю бросок на дальность бега или по какой-нибудь таблице?

О: Нет. Игральные кости взрываются только при проверке параметров и урона.

В: Могу я потратить фишку, чтобы перебросить проверку урона?

О: Только в том случае, если у вашего персонажа есть черта, в описании которой прямо так и сказано. И то же самое относится ко всем броскам, кроме проверки параметров.

В: Игроки в моей группе говорят, что убивать противников с высокой Стойкостью очень уж тяжело (ладно, это не вопрос, но распространённая жалоба).

О: Мы считаем, что в бою важно знать лишь состояние монстра или противника: бодр и агрессивен или сильно потрёпан, или наконец-то убит.

Незначительные попадания мы игнорируем, чтобы упростить жизнь ведущему, и учитываем только те атаки, которые наносят ощутимый урон. Когда противник остолбенел или повалился на землю, это находит отражение и в механике; а до тех пор можно смело описывать мелкие царапины и удары, которые врагу нипочём. Если вы используете тактику Поединок воли + шок (см. выше) или манёвры, про которые рассказано в полной книге правил, то сможете быстро расправиться даже с довольно грозными противниками.

Черты и изъяны

Итак, вы смотрите на несколько персонажей и думаете: «Хм, а у обоих героев Драка d8. И чем же они отличаются?». А отличаются они именно чертами и изъянами. Это преимущества и недостатки, которые придают индивидуальность двум похожим на первый взгляд бойцам, так что вы никогда не спутаете одного с другим. Дальше идёт список черт и изъянов, полную версию которого вы можете найти в книге правил «Дневник авантюриста», а дополнительные списки — в книге «Красная земля».

Изъяны

Болезненность (Мелкий): -2 Выносливости на сопротивление болезням, ядам и природным условиям.
Боязнь (Мелкий/Крупный): -2 или -4 к проверкам параметров при виде источника страха.
В розыске (Мелкий/Крупный): Разыскиваемый преступник.
Враг (Мелкий/Крупный): Персонажа настойчиво преследует враг.
Глухота (Мелкий/Крупный): -2 к проверке Внимания при попытке что-то услышать; автоматический провал при полной глухоте.
Коротышка (Крупный): -1 к Стойкости.
Контуженный (Мелкий/Крупный): -2 к проверкам, требующим сосредоточения и длительной умственной работы (мелкий); в стрессовой ситуации должен сделать проверку Характера, Провал означает, что персонаж начинает вести себя неадекватно в течение 1d6 раундов: бросается на людей, впадает в истерику и т.п. На это время он переходит под управление ведущего. В любой раунд игрок может потратить Фишку, чтобы получить контроль над персонажем и вернуть ему самообладание (крупный).
Кривые руки (Мелкий): -2 к Ремонту; если выпало 1 при использовании механического или электронного устройства, оно не работает.
Неграмотность (Крупный): Не умеет читать и писать.
Неудачник (Крупный): На 1 фишку за сессию меньше.
Одноногий (Крупный): Шаг -2, бег на d4, -2 к проверкам, требующим мобильности, -2 к Плавнию.
Плохое зрение (Мелкий/Крупный): -2 к атаке или Вниманию, если цель далее чем в 5 клетках.
Причуда (Мелкий): Небольшая, но навязчивая странность.
Слепота (Крупный): -6 ко всем действиям, где нужно зрение; -2 на социальные взаимодействия, получает дополнительную черту.
Слабак (крупный): -2 к Проверкам на прочность.
Слабовольный (мелкий): -2 к проверкам при Поединке воли.
Толстяк (Мелкий): +1 к Стойкости, -1 Шаг, бег на d4.
Транжира (Мелкий): Вдвое меньше денег на начало игры, не умеет делать сбережения.
Трусость (Крупный): Труслив, -2 к проверкам Храбрости.
Упрямство (Мелкий): Всегда поступает по-своему.
Уродство (Мелкий): -2 к Харизме из-за недостатков внешности.
Хромота (Крупный): Шаг -2, бег кидает на d4.
Юность (Крупный): 3 пункта на характеристики (а не 5), 10 пунктов навыка (а не 15), +1 фишка за сессию.

Черты

У черт бывают различные требования. Они указаны в скобках. Используемые сокращения для рангов: Н — новичок, З — закалённый, В — ветеран, Г — герой, Л — легенда. ДК — Дикая карта, МД — Мистический дар. Звёздочкой (*) отмечены черты предыстории персонажа и его профессиональные черты. Требуется согласие ведущего, чтобы взять их не в момент создания персонажа.
Акробат* (Н, Ловкость d8, Сила d6): +2 к проверкам Ловкости; +1 Защита, если нет нагрузки.
Бдительность* (Н): +2 к проверкам Внимания.
Берсерк* (Н): После ранения должен сделать проверку Смекалки или впасть в состояние берсерка; +2 к Драке и Силе, -2 к Защите, +2 к Стойкости; если при проверке Драки на кости выпало 1, атакует случайную цель в смежной клетке.
Беспощадный (З): Может тратить фишки при проверках урона.
Блок (З, Драка d8): Защита +1.
Блок + (В, Блок): Защита +2.
Богатство* (Н): 3х начальный капитал, 75 тысяч долларов годовой доход.
Боевая закалка (З): +2 к попытке выйти из шока.
Боевая ярость (З, Драка d10): 1 дополнительная атака со штрафом -2 к навыку Драки.
Боевая ярость + (В, Боевая ярость): Как Боевая ярость, но без штрафа.
Боевой пыл (В, Характер d8, Командный голос): +1 к урону в ближнем бою у союзных войск.
Бугай* (Н, Сила d6, Выносливость d6): Стойкость +1; ограничение нагрузки: 8х Сила (вместо 5х Сила).
Быстрая реакция (Н, Ловкость d8): Подготовка оружия к бою — свободное действие.
Быстроногий (Н, Ловкость d6): Шаг +2, бег на d10 вместо d6.
Везение* (Н): +1 фишка за сессию.

Верные спутники (Л, ДК): У персонажа есть 5 верных последователей.

Взять на испуг (З, Ловкость d8, Запугивание d8): Если герой выигрывает в поединке воли (Запугивание), он получает возможность провести свободную атаку.

Воодушевление (З, Командный голос): +1 к проверкам Характера для всех войск под командованием персонажа.

Вор* (Н, Ловкость d8, Лазанье d6, Взлом d6, Маскировка d8): +2 к проверкам Лазанья, Взлома, Маскировки, к броскам при обмане или хитрости, обнаружении ловушек и их обезвреживании.

Восстановление силы (З, Характер d6, МД): Восстановление 1 пункта силы каждые 30 минут.

Гешефтмахер* (Н, Характер d6, Смекалка d6, Убеждение d8): +2 к проверкам Убеждения и Уличного чутья.

Держать строй! (З, Смекалка d8, Командный голос): Войска получают +1 Стойкости.

Егерь* (Н, Характер d6, Выживание d8, Выслеживание d8): +2 к проверкам Выслеживания, Выживания и Маскировки (только в дикой местности).

Железная воля (Н, Запугивание d6, Провокация d6): +2 к проверкам Запугивания и Провокации, +2 к сопротивлению им же.

Здоров как бык!* (Н, Выносливость d8): +2 к проверкам излечения.

Золотые руки* (Н, МД (Новая наука), Смекалка d10, Ремонт d8, Новая наука d8, 2 навыка Знаний в области наук по d6): +2 к проверкам на Ремонт, при подъёме тратит на ремонт вдвое меньше времени.

Избранный* (Н, Сопротивление сверхъестественному +, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8, Драка d8): +2 урон и Стойкость против злых сил сверхъестественной природы.

Именное оружие (Н, Драка или Стрельба d10): +1 к Драке или Стрельбе определённым оружием.

Ц

Примеры холодного оружия

Тип	Урон	Вес	Примечания
Нож	Сила+d4	1	Метание Дистанция 5/10/20
Сабля	Сила+d6	4	ББ 2
Шашка	Сила+d8	4	
Винтовка со штыком	Сила+d6	10	Защита +1; Дальность 1; Двуручное

Примеры стрелкового и метательного оружия

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Вес	Обойма	Примечания
Наган	12/24/48	2d6+1	1	2	6	ББ 1
Маузер	15/30/60	2d8	1	4	10	ББ 2, Полуавто
Винтовка	24/48/96	2d8	1	9	5	ББ 2
Обрез	8/16/32	2d6+1	1	4	5	ББ 2
Максим	24/48/96	2d8	3	100	250	ББ 2, Авто, Позиционное
Льюис	24/48/96	2d8	3	26	97	ББ 2, Авто
Граната	5/10/20	3d6-2	-	1	-	Средний шаблон

Примеры брони

Тип	Броня	Вес	Примечания
Кожаная куртка/Шинель	+1	3	Торс, руки и ноги
Буденовка/Папаха	+1	-	Закрывает голову

Именное оружие + (В, Именное оружие): +2 к Драке или Стрельбе определённым оружием.
Искусный воин (Л, Драка d12): Защита +1.
Искусный воин + (Л, Искусный воин): Защита +2.
Исследователь (Н, Смекалка d8, Расследование d8+, Уличное чутьё d8+): +2 к проверкам Расследования и Уличного чутья.
Классовая ненависть (Н): +2 к проверкам атаки и повреждения против представителей выбраного Происхождения, но только в том случае, если он знает происхождение противника.
Командный голос (Н, Смекалка d6): +1 к попытке выйти из шока для войск в пределах 5 клеток.
Круговой удар (Н, Сила d8, Драка d8): Атакует врагов в смежных клетках с –2.
Круговой удар + (В, Круговой удар): Как выше, но без штрафа.
Мастер на все руки* (Н, Смекалка d10): Нет -2 при неумелых попытках, если нужна Смекалка.
Меткий стрелок (З): Получает манёвр Прицеливания (+2 к Стрельбе), если не перемещается.
Мистический дар* (Н): Доступ к сверхъестественным силам.
Могучий удар (З, Дикая карта, Драка d10): Наносит удвоенный урон холодным оружием, если получил джокер.
Мы команда! (Н, ДК, Характер d8): Может делиться фишками с соратниками, пока находится с ними на связи.
Народный умелец* (Н, Смекалка d6, Ремонт d6, Внимание d8): Нет штрафов за отсутствие инструментов.
Несгибаемый (Л): Стойкость +1.
Несгибаемый + (Л, Несгибаемый): Стойкость +2.
Новая сила (Н, МД): Получает 1 новую мистическую силу.
Полезные связи (Н): При успешной проверке Убеждения может призвать на помощь влиятельных знакомых.
Привлекательность* (Н, Выносливость d6): Харизма +2.
Привлекательность + * (Н, Привлекательность): Харизма +4.
Прилив силы (З, любой сверхъестественный навык d10): +2d6 пунктов силы, если получает джокер.
Прирожденный лидер (Н, Характер d8, Командный голос): Может тратить фишки на проверки навыков войск, которыми командует.
Пункты Силы (Н, МД): +5 пунктов силы, не более 1 раза на каждый ранг.
Рок-н-ролл! (З, Стрельба d8): Штраф за стрельбу очередями -1 (вместо -2).
Смертельный выстрел (З, ДК, Стрельба/Метание d10): Дистанционный урон удваивается, если получил джокера.
Стальные нервы (Н, ДК, Выносливость d8): Штраф от ранений меньше на 1 пункт.
Стальные нервы + (Н, Стальные нервы): Штраф от ранений меньше на 2 пункта.
Стремительный* (Н, Ловкость d8): Получив карту 5 или меньше, может сбросить её и взять новую.
Твёрдая рука (Н, Ловкость d8): Нет штрафа за неустойчивую опору, когда едет верхом или на транспортном средстве.
Убийца великанов (В): +1d6 к урону по крупным существам.
Уклонение (З, Ловкость d8): -1 к попаданию дистанционных атак.
Укротитель (Н, Характер d8): Получает животное-компаньона.
Упреждающий удар (Н, Ловкость d8): 1 автоматическая атака в раунд по врагу, вошедшему в смежную клетку.
Упреждающий удар + (Н, Упреждающий удар): Автоматическая атака по каждому врагу, вошедшему в смежную клетку.
Харизматичный (Н, Характер d8): Харизма +2.
Целитель (Н, Характер d8): +2 ко всем проверкам навыка Лечения или Мистического дару Исцеления.
Шестое чувство (Н): Проверка Внимания со штрафом -2, чтобы заметить внезапное нападение или опасность.